

JOC FULL **HITMAN: BLOOD MONEY** CU CHELU' CARE FACE FELU'

LEVEL

DESPRE
SFÂRȘITUL
MASIV
AL LUMII

NINTENDO
Wii U

HITMAN™

ABSOLUTION

review

PRIMAL CARNAGE

FAR CRY 3

NINTENDO LAND

THE WALKING DEAD

BLACK OPS II

KING'S BOUNTY

WARRIORS OF THE NORTH

hands-on

STRIKE
SUIT ZERO

DEC 2012 - IAN 2013

Preț 14.99 lei



5 948490 250039



01301

CLASSIC GAMES

14⁹⁰ LEI

LEVEL

collection

Pachetele promoționale pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în rețelele de magazine:

inmedio și **RELAY**



**DOUĂ JOCURI
COMPLETE LA
SUPER PREȚ!**

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cămin Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
BSS: 1582-1498

Editor:

Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:

Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:

Mircea Dumitru (kimo) (kimo@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea) (level.ro)
Sebastian Bulanca (Locke)
Marin Nicolae (ncv)
Rădu Sorop
Ovidiu Manciu (Aidan)

Au mai publicat: ANDY (caricatur)

Grafică şi DTP:

Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:

Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:

Cristina Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negura (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:

Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:

0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13.00-16.30.



LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tiraajelor
(BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audit
conform Statutului Național de Auditare.
Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august
2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/edție

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ASUS	9
Asesoft	7, 21
Inmedio	39
Orange	100

DACĂ N-A FOST SĂ FIE...

...atunci suntem niște norocoși. A mai trecut o Apocalipsă pe lângă noi, deci încă mai pot spera că o să pot juca GTA V până la vară. Iar pentru că este luna Iul 47, sper că o să ne iertați pentru înlocuirea jocului full programat pentru această ediție (decembrie-ianuarie), cu cel mai bun titlu din seria Hitman. Da, cu Blood Money. Lara Croft și-a amânat vizita pentru ediția următoare, cea din februarie, care are acum șanse reale să apară la finele lui ianuarie. Sper că n-o să mai găimă nimeni de durere pe motiv că nu și-a luat porția de LEVEL la timp. Tot în februarie, o să faceți cunoștință și cu o nouă ediție a premiilor Jocul Anului, în cadrul căreia îi vom premia pe cei mai buni dintre cei buni care au făcut în 2012 ochi sub soare. Până în februarie însă, ne așteptăm un concediu stropit cu de toate și prea puține apariții cu adevărat notabile, așa că profitați de el și mergeți la mare. Yup, nici măcar eu nu mai știu ce-am băut alaltăieri seară...

SĂRBĂTORI FERICITE ȘI LA MULȚI ANII

■ KIMO & The Gang



KIMO

- 1 Sine Mora
- 2 Far Cry 3
- 3 Pid



ciOLAN

- 1 Warriors of the North
- 2 Hitman: Absolution
- 3 Primordia



Marius Ghinea

- 1 Power & Glory v3
- 2 Hitman: Blood Money
- 3 Primordia



Locke

- 1 Far Cry 3
- 2 Hitman: Absolution
- 3 Pid



ncv

- 1 Wii U
- 2 Pid
- 3 Nintendo Land



Radu Sorop

- 1 The Walking Dead
- 2 Primordia
- 3 Far Cry 3



Aidan

- 1 Far Cry 3
- 2 F1 Race Stars
- 3 Sine Mora



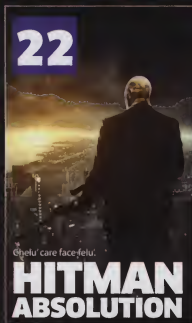
REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Analiză, Scurt, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai înclăcam cliștea tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



26 FAR CRY 3

O vacanță cu peripeții



22 HITMAN ABSOLUTION

„Căluț” care face felul



10 DESPRE SFÂRȘITUL MASIV AL LUMII

Și de ce Mass Effect 3



42 KING'S BOUNTY WARRIORS OF THE NORTH

Pe un loc și marmura zăpe



Consola Nintendo intră sub lupă.

84 Wii U



Pe ei, pe mama lor!

36 CALL OF DUTY BLACK OPS II

HITMAN

BLOOD & MONEY



Meseria de asasin este una riscantă (sau cel puțin așa se spune), însă, vorba aia, cu cât riscurile asumate sunt mai mari, cu atât mai dulci vor fi și recompensele. Exact ca în Hitman: Blood Money.

În cel de-al patrulea joc al cunoscutei serii, ești invitat să încalci din nou pantofii enigmaticului Agent 47. Decorurile, la fel ca și misiunile, sunt variate și ne poartă din mlaștinile Luisianei până pe străzile pline de păcătoși și lumini strălucitoare ale Las Vegasului, cu scopul de a lichida perversii și politicieni pe capetele cărora s-a pus un preț. Și ne place să vedem cum dispar guinoalele de pe fața pământului, pentru că își merită soarta, nu-i așa?

Designul misiunilor este unul exemplar, fiecare dintre cele 13 misiuni ale jocului oferind o mulțime de

moduri de îndeplinire a unor sarcini dintre cele mai diverse. În Blood Money, să omori oameni înseamnă să o faci cu stil, injectează otrăvă în gogoși, împușcă javre cu săgeți tranchilizante și sabotează tablouri electrice pentru a crea confuzie, toate de-a lungul unei singure misiuni.

Nivelurile nu numai că sunt extrem de rejuicabile, datorită multiplelor moduri în care poți duce misiunile la îndeplinire, dar fiecare dintre ele este presărat cu momente memorabile, acum clasice. Urmărirea prin mulțime a unui om îmbrăcat într-un costum ce reprezintă o gălmă mare și roșie, precum și spargerea unei orgii ce are ca temă lădul sunt experiențe pe care nu ai cum să le uiți prea ușor.

Fiecare misiune este atât de dificilă pe cât vrei tu să fie. Trebuie să-ți planuiești cu atenție încursiunile, astfel

încât să nu ucizi oameni nevinovați. Furișarea prin spatele gărzilor, atunci când duce la îndeplinirea obiectivelor cu succes, face ca recompensele bănești să crească, sumele folosind la îmbunătățirea constantă a arsenalului. Mergi și să tragi în neștire, însă pregătește-te să fii surprins pe picior greșit de către inamici brutal de inteligenți.

La rândul ei, povestea leagă frumos misiunile între ele, însă nu este necesară urmărirea firului narativ cu insistență pentru a-i afla elementele cheie.

Ba poate chiar să nu-ți pese de poveste, pentru că jocul poate să livreze tot ceea ce are mai bun și în absența ei, mulțumită nivelurilor vibrante și gameplay-ului de zile mari.

06 Știri

CULTURA GAMERISTICA

- 10 DESPRE SFÂRȘITUL MASIV AL LUMII
- 14 SIMPLIFY VIII

HANDS-ON

- 16 STRIKE SUIT ZERO

REVIEW

- 22 HITMAN: ABSOLUTION
- 26 FAR CRY 3
- 36 CALL OF DUTY: BLACK OPS II
- 40 PID
- 42 KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH
- 45 CHAOS ON DEONIA
- 46 CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE
- 48 THE WALKING DEAD COMPLETE
- 54 PRIMAL CARNAGE
- 56 NINTENDO LAND
- 60 SINE MORA
- 63 HAIRY TALES
- 64 PRIMORDIA
- 66 F1 RACE STARS

FREE2PLAY

- 70 ARCTIC COMBAT

MODS

- 72 GTR2 - POWER & GLORY V3

RETRO

- 80 FALLOUTy

HARDWARE

- 84 NINTENDO Wii U

LIFESTYLE

- 82 film - RISE OF THE GUARDIANS
- 92 FILM - HOLY MOTORS
- 92 WWW.
- 93 concurs nemira
- 94 next issue
- 95 coperta DVD



ARMA 3 A FOST AMÂNAT

Bohemia Interactive a amânat lansarea shooter-ului militar ARMA 3, acesta urmând să apară în magazinele de specialitate „cândva” în 2013, fără a fi specificată o zi anume. Aparent, situația celor doi producători ai studioului reținuți de curând în Grecia sub acuzația de spionaj și-a pus decisiv amprenta asupra procesului de dezvoltare dedicat jocului.

Timpii suplimentari alocat proiectului îi va permite acestuia să atingă potențialul maxim, iar locul lăsat liber de către Daniel Musil, fostul Project Lead al jocului, va fi

ocupat de către Joris-Jan van't Land, veteran ce activează de mai bine de zece ani în cadrul studioului. „Am fost nevoiți să implementăm schimbări care ne vor permite să inovăm în circumstanțe neașteptate, confrunțați fiind cu probleme pe care pur și simplu nu ni le-am putut imagina”, a declarat acesta, referindu-se la arestarea celor doi colegi ai săi în timpul unei vizite pe insula grecească ce inspiră decorul din joc.

Studioul lucrează, în paralel, la o versiune de sine stătătoare a mod-ului DayZ pentru ARMA 2, ce este dezvoltată de către o echipă condusă de Dean Hall.



ȘANSE MARI PENTRU DIABLO III SĂ AJUNGĂ PE CONSOLE. EXPANSION CONFIRMAT PENTRU 2013

Ultima noutate în materie de zvonuri vine din partea studiourilor Blizzard Entertainment, de unde un cor de voci afirmă că se lucrează la portarea hack and slash-ului Diablo III pentru console. Mai mult decât atât, se pare că mai mulți angajați ai companiei se „joacă” deja cu o versiune de test, special concepută în acest sens. Zvonul pare să fie confirmat și de către Rob Pardo, Chief Creative Officer al Blizzard, care afirma într-un interviu

recent că nu s-a renunțat la ideea unei portări a jocului pentru Xbox 360 și/sau PlayStation 3, dar că proiectul este într-un stadiu incipient și nu poate oferi mai multe detalii. Totuși, a ținut să ne asigure el, versiunea de test arată „pretty cool”.

Pardo a mai adăugat că anul 2013 ne va aduce un nou expansion pentru Diablo III, dar că este prea devreme pentru a ne oferi mai multe detalii în acest sens.

WORKHORSE STUDIOS LUCREAZĂ LA UN RPG MEDIEVAL PENTRU VIITOAREA GENERAȚIE DE CONSOLE



Probabil că mulți dintre cei care au jucat The Elder Scrolls V: Skyrim, utilizând un PC capabil + toate modulele importante, se întreabă cum va arăta următorul RPG medieval în viziunea celor de la Bethesda, atunci când viitoarea generație de console va spune „prezent” în magazinele de specialitate.

Însă, chiar dacă până la primirea unui răspuns din partea producătorilor seriei TES va mai trece ceva apă pe sub moară, o idee despre ceea ce va putea „duce în spațiul” PlayStation 4 sau Xbox 720 ne oferă reprezentanții studioului Workhorse, al cărui fondator este chiar Daniel Vavram, producătorul jocului Mafia, care au făcut publică o demonstrație a unui RPG medieval motorizat de o versiune modificată a engine-ului CryEngine 3. Prea multe detalii nu au fost oferite însă, dar se pare că jocul ar trebui să fie gata de lansare cândva după 2014.

ADIO ABONAMENT LUNAR PENTRU MMO-UL THE SECRET WORLD

De acum înainte, MMORPG-ul The Secret World poate fi bufonat fără să mai fie necesară plata unui abonament lunar după achiziție. Totuși, producătorul a menționat că pachete de conținut suplimentar ce urmează a fi lansate pentru joc nu vor fi gratuite, primul dintre acestea planându-se să iasă la lumina zilei în ianuarie 2013.





serious

Ai performanță la purtător
cu noua tabletă

Serious QUICKTAB



Fie că vrei să vezi filme, să asculți muzică, să citești, să navighezi pe internet, să faci poze, să te joci sau să fi conectat cu prietenii tăi prin rețelele de socializare, noul Serious QUICKTAB transformă orice moment de plictiseală într-unul de distracție. Ecranul IPS de 9.7" redă o imagine clară, fără să fie afectată durata lungă de funcționare a bateriei. Tableta dispune de o conectivitate sporită, prin Wi-Fi, Bluetooth, miniUSB, HDMI și slot card microSD. Serious QUICKTAB este alegerea eficientă pentru activitățile tale de divertisment și business.



Ecran 9.7 inch IPS, rezoluție 1024 X 768 pixeli
Testatură cu tehnologie Bluetooth*

Procesor A10 (Cortex-A8) 1.2GHz
Memorie RAM 1GB DDR3
Memorie: internă 16 GB, externă până la 32 GB prin card microSD
Sistem de operare Android 4.0

Camere: față 0.3 megapixeli, spate 2.0 megapixeli
Boxe stereo 2 x 1.5W

Wi-Fi 802.11 b/g/n
Bluetooth V2.1 + EDR/BT3.0
Slot card microSD; miniUSB; HDMI 1.3 cu legire video 1080P HD
Ear Jack 3.5mm, Microfon

Dimensiuni și greutate: 241.2 x 185.7 x 9.7mm, 622g

*Tastatura nu este inclusă în pachet și poate fi achiziționată separat.

Descoperă tehnologia SERIOUS

GPS



Gaming



Rame foto



www.serious.ro



VALVE SOFTWARE INTENȚIONEAZĂ SĂ LANSEZE UN PC DE SUFRAGERIE

Conceptul de „living room friendly computer” devine tot mai popular în industria de jocuri, tot mai mulți producători (fie de software, fie de hardware) mergând pe ideea că un computer special gândit pentru sufrageria noastră este o idee cât se poate de bună.

Până și Gabe Newell a declarat recent că așteaptă de la marile companii producătoare de PC-uri (integratorii) să ofere cât mai curând o astfel de soluție, acestea urmând să vină gata pregătite pentru a fi conectată la un TV, din start capabilă să ruleze Steam Big Picture, precum și toată librăria de jocuri disponibilă prin inter-

medul acestui serviciu digital.

De asemenea, boss-ul Valve Software a confirmat că, în curând, compania sa va lansa pe piață un astfel de device, însă fără a intra în detalii tehnice sau financiare.

„I think in general that most customers and most developers are gonna find that [the PC is] a better environment for them, cause they won't have to split the world into thinking about 'why are my friends in the living room, why are my video sources in the living room different from everyone else?'” a declarat Gabe Newell.

CALL OF DUTY: BLACK OPS II A GENERAT 1 MILIARD DE DOLARI ÎN DOAR 15 ZILE



Într-o știre ceva mai neinteresantă pentru gamer-ul de zi cu zi, aflăm de la Activision că cel mai nou joc din seria Call of Duty a reușit să genereze în doar 15 zile de la apariția sa în rafturile magazinelor de specialitate venituri de peste 1 miliard de dolari, reușind astfel performanța de a se plasa în fața lui Modern Warfare 3, joc care a strâns aceeași sumă în 16 zile. Cam cât a adunat și filmul

Avatar, dar în primele 17 zile de la lansare.

Așadar, ne așteptăm ca următorul joc CoD să adune miliarzul în 14 zile sau chiar mai puțin, specialiștii prognozând însă că, pe termen lung, fiecare nou joc al seriei va aduna mai puțini bani în vistieria Activision decât precedentul.

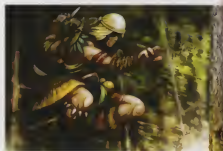
Ca să vezi...

DARK SOULS 2 ANUNȚAT OFICIAL

Prin intermediul evenimentului VGA 2012, aflăm că Dark Souls II se află deja în dezvoltare, în acest moment fiind confirmate următoarele platforme: PlayStation 3, Xbox 360 și Windows PC. Trailer-ul poate fi urmărit pe DVD, iar informațiile pe care le deținem sugerează că sequel-ul unuia dintre cele mai îndrăgite și dificile RPG-uri din istorie va fi de această dată mult mai abordabil.

ZVON: POVEȘTEA URMĂTORULUI CAPITOL DIN SAGA ASSASSIN'S CREED SE VA DESFĂȘURA ÎN BRAZILIA

Zvonul cu pricina are viză portugheză, site-ul Techudo publicând recent un interviu cu Bertrand Chaverot, director Ubisoft Brazil, unde omul ar fi măturisit că următorul capitol din saga Assassin's Creed se va desfășura în Brazilia. Dacă este adevărat, mai rămâne de văzut sub ce formă ni se va oferi o asemenea capitol, având în vedere că nu putem exclude nici forma unui nou pachet de conținut suplimentar pentru Assassin's Creed III. Dar Brazilia?



CREATIVE ASSEMBLY SE OCUPĂ DE PRODUCEREA UNUI NOU JOC WARHAMMER

Parent, procesul de dezvoltare a jocului de strategie Total War: Rome II nu a lăsat Creative Assembly fără resurse umane, drept pentru care studioul se va ocupa în paralel și de producerea unor jocuri din universul Warhammer. În acest sens, există deja echipe dedicate acestor noi proiecte, primul dintre acestea urmând să fie lansat „cândva” după 2013.

Mai trebuie precizat că acest lucru se datorează unui acord între SEGA și Games Workshop, cu mențiunea că discutăm despre universul fantasy. Toate drepturile pentru franciza Warhammer 40k rămân în proprietatea celor de la THQ.





ALEGAREA CAMPIONILOR

REPUBLIC OF GAMERS



ROG GPU Tweak
Prima placă video cu
overclocking quad-focus

VGA Hotwire
Tuning de voltaj
la nivel hardware

MATRIX HD7970 I Rule My Game

Performanță extremă și livrare a puterii

DIGI+ VRM plus cele 20 de faze ale alimentării
Super Alloy Power oferă control digital precis
pentru stabilitate crescută și longevitate

Experiența jocului îmbunătățită

Lasă-te cuprins de acțiunea 4K cu AMD
Eyefinity™ 6 via DisplayPort quad și
dual DVI

Indicatorul LED MATRIX confirmă dintr-o
privire nivelul de încărcare al plăcii

Cu 20% mai rece și 3 ori mai silențioasă

DirectCU scade temperaturile cu 20% datorită contactului
direct cu pipe-urile de cupru plus de 3X mai silențioasă și de
6X airflow crescut datorită cooler-ului dublu de 100mm



Supravoltare rapidă și exactă la nivel hardware

VGA Hotwire se conectează cu ușurință la placa grafică
direct la cea de bază pentru a te scăpa de lipiturile anoste

Cu Turbo Fan Activator

dintr-o singură apăsare
selezi turajul ventilatorului
la 100% pentru o eficiență
la răcire maximă

TweakIt hardware asigură
tuning grafic superior cu o
atingere. Supravoltarea
este facilă, prin apăsarea
tastelor + și -

Safe Mode resetează setările CMOS la
cele de default pentru un OC fără griji



3GB
GDDR5
Memory

1100MHz
Boost Clock

*Maximal grafik AMD Radeon™ HD 7970 GHz Edition, Engine clock 1.02GHz boost, 1.02GHz base. Memory clock 6.6GHz (11.61GHz GDDR5)
*Coolit™ 100mm double direct cool air fan (Radeon™ HD 7970) la 1400rpm. Testați viteza cu diagrama performanței pe site-ul ASUS în funcție de configurația sistemului și metoda de măsurare.

ASUS - Cele mai premiate plăci grafice din lume





Efect în masă

DESPRE SFÂRȘITUL MASIV AL LĂMII

Luna această las un pic deoparte genul documentar sau cu iz de prezentare cu care v-am obișnuit în ultima perioadă și prefer să expun și să descompun, revenind oarecum la stilul primului articol din serie, cea mai interesantă deslășuire de forțe a gamerilor din acest an. Acum, în acest univers al jocurilor electronice, dramele pot fi întâlnite peste tot, e și normal, pentru că oriunde există pasiune, vor exista și nemulțumiri, dezamăgiri, injurături și răcnete. Nimeni însă nu cred că ar fi putut anticipa răzmerița provocată de sfârșitul „brusc” al

seriei Mass Effect. Dacă nu ați terminat această trilogie, iar ea se regăsește în lista voastră „De jucat!”, vă sfătuiesc să nu citiți mai departe, fiindcă vă veți strica plăcerea (sau dezamăgirea) descoperirii. Spoiler alert! (Cum spune americanul). Și asta, pentru că îmi este imposibil să vorbesc despre ce a produs această revoltă a fanilor înrășiți ai francizei, fără a detalia bucăți din povestea jocului.

Mass Effect este o serie foarte importantă în istoria modernă a jocurilor, pentru că este printre primele RPG-uri care s-au bătut cu succes cu shooter-ele și action-unile

actuale și a reușit astfel să atingă o audiență mult mai variată. ME este la fel de spectaculos și de ușor de jucat ca, să zicem, Gears of War, dar reușește, în același timp, să împingă și o poveste care-ți tale răsuflarea, un univers credibil și o libertate arbitrară. În sensul că modul în care reacționezi de-a lungul poveștii poate schimba drastic atât viitorul tău, cât și al întregii galaxii. Aceste din urmă calități pot fi găsite în multe dintre RPG-urile din trecut, dar parcă pentru prima oară un joc a reușit să lase în urmă mecanicele de joc „greoaie” (mai ales pentru cei care nu au răbdare sau nu se joacă mai departe de un shooter) specifice genului, fără a sacrifica însă calitatea celorlalte componente care fac din acest gen de joc unul atât de iubit. În ME ești Capitănel Shepard, un fel de Picard care aleargă printre stele și rezolvă probleme. În același timp ești însă și Adama (Battlestar Galactica), în sensul că problemele pe care le rezolvi nu sunt de sine stătătoare. Ele dezvoltă o poveste plină de dramă, dragoste și război, dar și un univers impresionant, credibil, cu multe rase de extraterestri interesante, locații fantastice și situații complexe. Nu cred că greșesc când spun că jocul este un Star Trek + Battlestar Galactica interactiv, în care tu poți lucra în mișcare, tu salvezi sau omori civilizații, reprezinți omenirea în consiliile intergalactice, iei decizii importante la fiecare colț de stradă și, bineînțeles, salvezi universul. A existat un moment aproape de sfârșitul primului joc, când, înain-

Pe ei i-am salvat.



Și pe ei l-am salvat.

Casey Hudson – Producător Mass Effect

Înaltul și a Mass Effect și să fie lansat. Mr. Hudson decide să aducere apăsăm atenția. Pentru că pe moment se simțea ca într-un timp peșteră peșteră a lui și putem cădea cu sfârșituri fără teamă că să ne fie să le legăm în vreun fel de o contabilitate sau vreo altă și pot fi foarte de fel și la adăptăm în timp și în mod de așteptare. Alți de multe decizii pe care le-am făcut și pot face de-a lungul campaniilor. Nu că înșelăm, nici nu vor putea fi catalogate ca fiind de genul A, B sau C. Nu că înșelăm, nici nu vor putea fi catalogate ca fiind de genul A, B sau C.

Cu ea m-am văzut.

I-am salvat până și pe ăia răi.

nat primul Mass Effect le-au jucat pe celelalte, chiar dacă sunt mai slabe decât primul, doar pentru povești și personaje. ME este o space opera. O telenovelă în spațiu, cu câteva momente mai spectaculoase și mai interesante, cu atât mai mult pentru că ești în mijlocul lor, decât oricare altă din filmele de gen. Foarte mulți au investit, pe lângă zecile de ore de joacă, și suflet, ba chiar, văzând că unele dintre acțiunile lor, care nu păreau așa importante, în prima și a doua parte, se răsfrâng negativ în partea a treia, au reluat toată seria pentru a rescrie vîltonul. După care au terminat jocul și-au înnebunit. Unii au înnebunit pentru că în ultima perioadă creierile le-au fost spălate de filme și le-a dat cu eroare când oricare dintre cele 3 sfârșituri posibile ale jocului conclusionau trist. Un motiv copilăresc, zic eu, peste care, probabil, majoritatea au și

trecut, iar acum apreciază și mai mult povestea în totalitatea ei. Alții, în schimb, au înnebunit însă din motive mult mai logice. În ultimele 10 minute ale trilogiei, o nouă entitate apare de nădădă. Îți dă o explicație de doi lei, după care te pune să alegi dintre trei rele. Orice ai alege, producătorul îți dă o palmă peste ceafă și-ți spune „A mai du-te, mă, tu dracu’ cu tot ce ai realizat până acum” (iar dacă ești perfecționist, ai realizat atâtea, ai salvat întregi civilizații de la eradicare, ai unit universul pentru a lupta împotriva acestui rău suprem, ai iubit și ai fost iubit) „pentru că, știu ce, orice ai face, lumea oricum se duce dracu’”. Forumul celor de la BioWare a luat foc, iar cei mai înverșunați fani ai seriei se simțeau, pe bună dreptate, trădați. Și spun pe bună dreptate nu pentru că nu sunt de acord cu felul în care scenariștii au ales să încheie acest joc (deși...).

Cu ea m-am iubit.

tind cu roverul din dotare printre ruinele unei vechi și dispărute civilizații, pur și simplu m-am oprit în loc și am început să dau din cap uluit. Rare mai sunt filmele sau cărțile SF care îmi mai pot insufla acest sentiment complex de admirație și bucurie a descoperirii, împlinit cu frica de necunoscut. Între acele ruine realizezi că de important este ce faci, dar și cât de puternici sunt cei care amenință universul, îi dai înaintea vrăjii de imaginile superrealiste ale uzinei criogenice prin care te plimbi, îi dai înaintea să salvezi lumea.

Nici nu e de mirare că mulți dintre cei care au termi-

Suceli celebre

Acum, să nu credeți că aceste revolte ale fanilor apar numai în cazul jocurilor. Nul Conan Doyle l-a omorât pe Sherlock Holmes la un moment dat, iar abonamentele revistei în care era publicat au scăzut cu 20000 peste noapte. Regele Edward al VII-lea l-a ridicat pe scriitor la rang de cavaler, dar mulți cred că a făcut-o doar pentru a-l „constrânge” să scrie mai departe nuvele cu Holmes. Presat de fani (dar și de lipsa de bani), Sir Conan Doyle a cedat și în 1903 l-a înviat pe Sherlock.

ci pentru că au fost mințiți. În nenumărate rânduri, producătorii au spus că tot ce faci contează, că ar fi bine să-ți păstrezi salvările și așa mai departe. În plus, cele 3 finaluri, chiar dacă diferite ca rezultat, nu erau deloc satisfăcătoare vizual sau conzonal. Filmulețele de încheiere erau aproape identice, indiferent de ce alegai, iar multe dintre imaginile prezentate nu aveau niciun sens, stricând și mai mult o poveste foarte bine încheiată. Din 11430 de fani care au participat într-un sondaj ținut chiar de forumul oficial al jocului, 97% au votat schimbarea.

Producătorii au declarat că sfârșitul nu va fi schimbat pentru că este alegerea lor artistică. Într-un fel, le dau dreptate, ar fi penibil să mai schimbe ceva acum, pe ideea „v-am păcălit, de fapt, nu a fost așa”, și înțeleg foarte bine și ce spun prin alegere artistică. Totuși, eu nu pot sări în apărarea lor doar pentru că poveștile din spatele jocurilor sunt artă, iar un artist, vezi Doamne, nu ar trebui să se simtă presat în niciun fel de public când scrie o carte sau face un film. În primul rând, jocurile de acest tip nu ar trebui să fie comparate cu filme sau cărți. Poate această comparație merge în preajma unui adventure și, sincer, ar fi destul de penibil să-i ceri unui producător să schimbe sfârșitul vreunui joc de gen, pentru că nu este așa cum ți-ai imaginat, dar aici vorbim de un Role Playing Game care chiar te lasă, ba chiar te și încurajează, să joci un rol. Povestea nu este astfel scrisă doar de producători. Este scrisă și de tine, în funcție de ce alegi să fi și să faci în joc (unii chiar exagerează și spun că, de fapt, este scrisă doar de tine, iar producătorii ți-au oferit doar mediul în care să o desfășori). Iar după ce investești peste 100 de ore, în care ai încercat să ajuci pe toată lumea, bunul simț ar trebui să-ți spună aceluiși producător, mai ales după ce ți-a turnat într-una că tot ce faci contează, că nu e bine să-ți nege acel final fericit pentru care ai muncit sau măcar unul corelat cu majoritatea acțiunilor tale, diferit de finalul celor care au ales o altă cale. Mă repet, în ME, orice ai ales să faci de-a lungul poveștii contează, având impact asupra ta, a celor din jurul tău și a galaxiei, mai puțin la sfârșit, cînd liberul arbitru dispare subit și afli că, de fapt, tot ce ai făcut până acum și oricât de mult sau puțin ai muncit nu are nicio importanță, universul se va duce dracului oricum. E și asta o lecție de viață.

Pe de altă parte, poate că producătorii ar fi fost iertați de mulți dacă jocul ar fi inclinat mai mult balanța spre artă, poveste, metafizică și mai puțin spre comercial. E clar însă că ME2 și 3 sunt simplificate pentru a fi cumpărate de cât mai mulți. E clar și că jocurile sunt considerate de acești producători mai degrabă produse, decât artă. Caz în care e mult mai simplu. Domnule, am plătit 150 de euro pe produsul tău și mi-ai promis că face asta. E bine, nu



După care l-am lăsat pe toți să moară de foame.





Pentru mulți dintre noi,
o grămadă de noi prieteni

face, dă-mi banu' înapoi! E una dintre cele mai dificile întrebări pe care le poți pune. Unde tragi linia între artă și produs în cazul unui joc? De fapt, unii chiar așa au făcut, au terminat jocul și l-au dus înapoi, iar alții au împins chiar mai mult și au făcut plângere la „protecția consumatorului” pentru reclamă mincinoasă. E foarte greu de construit un caz în jurul unor afirmații ca cele din icoana aruncată pe aici, dar, Marjorie Stephens, angajată a Better Business Bureau, o organizație nonprofit foarte puternică care atrage atenția consumatorului asupra escrocheriilor, comentariilor publicitare etc., a declarat că producătorii ME3 chiar se fac vinovați de reclamă mincinoasă și arată cu degetul câteva afirmații de pe site-ul francizei care spun, pe scurt, că tot ce alegi în joc are importanță și poate schimba istoria universului. Într-un final, producătorii au cedat presiunii și au oferit gratuit un pachet cu concluzii extinse pentru fiecare final în parte. Plus încă unul, pe care dacă-l alegi omori pe toată lumea... mda. Prea puțin, prea târziu, pentru mulți dintre fani.

Prăjituri și donații

Unii dintre fanii francizei au pomit o campanie numită „Rate Mass Effect” în care cereau și un final mai pozitiv, iar pentru a-și arăta seriozitatea, au început să doneze „pentru cauză” organizației de caritate Child's Play sume de bani. În două săptămâni s-au strâns 80 de mii de dolari, dar Child's Play a intervenit și a refuzat banii, declarând că nu dorește o asocieră cu cauza lor cu cea de față. Liderul grupului a schimbat strategia și a strâns în mai puțin de o oră o mie de dolari cu care a cumpărat 402 prăjituri. Prăjiturile aveau culori diferite (roșu, verde și albastru, similare cu exploziile colorate diferit în cele trei finaluri ale jocului), dar toate aveau același gust. Au fost apoi trimise pe adresa BioWare. Angajații companiei le-au donat pe toate unei organizații locale de caritate (sper că nu erau otrăvite).



"We spent the last 100 hours making many different varieties of cakes, pastries, cookies and other desserts. Please choose from one of these items to support our differently colored cupcake!"

Elundia



Poți alege ce culoare îți place tie.

This is the beginning of a beautiful friendship.





De la Action Man, prin Bunul Gospodar, până la Monkey Island

Simplify (VIII)

Are Roland Barthes în „Mitologiile” lui un scurt eseu despre jucăriile de care se puteau bucura copiii francezi de la mijlocul secolului trecut. Ideea de bază este aceea că jucăriile din acea epocă erau astfel concepute încât să corespundă unei atente specializări care reproducea la scară mică viitoarele activități și funcții pe care viitorii adulți erau chemați să le desfășoare și să le ocupe în societate. Panoplia jucăriilor fetițelor se învârtă în jurul simulării unor sarcini materne și casnice, „gădilând” instinctul de mamă și prefigurând destinul burghez de gospodină, pe când băieților le erau previzibil rezervate simulări simplificate ale unor sarcini tipic asociate sexului tare – război (soldați, mașini de război etc.) sau funcționarea cetății (seturile de Poștă sau Telecomunicații etc.). E ușor demonstrabil că justetea remarcilor lui Barthes nu poate fi restrânsă doar la momentul istoric particular la care face referire, ci că ele desconsfiră ceea ce există de mult (o codificare a sarcinilor adulților pe înțelesul copiilor) și continuă să existe și astăzi – industria jucăriilor, în ciuda diversificării ofertei și inovației, respectă în continuare aceeași împărțire.

Barthes mai deplânge și absența pronunțată a formelor și mijloacelor prin care copiii și-ar fi putut crea singuri obiectele interesului lor ludic (aproximativ în acea perioadă erau patentate cuburile de LEGO), orien-

tându-le curiozitatea și entuziasmul tipic vârstei doar în spre deprinderea unor funcții prestabilite în locul creativității. Eseul se încheie cu o apologie a lemnului în locul noului plastic ca material predilect pentru manufacturarea jucăriilor, străbătută de un evident impuls romantic, dar nu fără a atinge câteva puncte sensibile. Ca să ajungem de la jucăriile lui Barthes la jocurile pe calculator, trebuie să trecem mai întâi prin categoria generală a jocurilor, și mă refer aici atât la cele active, care presupun un efort fizic, din genul celor ce făceau carieră în curțile blocurilor până nu de mult (vezi Baba oarba, Pituloușul), cât și la cele pe care le voi numi statice, care implică mai degrabă recursul la noroc, intelect, memorie (vezi „Nu te supăra, frate”, „Dacii și romanii”, „Monopoly”).

Jocul, spre deosebire de jucărie, presupune un set de reguli fix, o convenție la care participanții trebuie să adere, abolind temporar distincțiile care îi individualizează în viața reală, pentru a se supune celor prescrise de joc, care să permită simularea între ei a unor relații noi. Mai înseamnă, de cele mai multe ori, contact social, acesta fiind și unul dintre scopurile lui prime, spre deosebire de jucărie, care este proiectată în ideea de a umple golul social, absența unui altul cu care să te poți juca. Nici jocurile active, nici cele statice nu pot, de multe ori, să se dispenseze de obiecte; acestea au, în mare, același rol de a reprezenta sau facilita reprezentarea unei posibi-

Roland Barthes
Mythologie



Coperta uneia dintre edițiile în engleză ale „Mitologiilor”, o colecție de scurte eseuri care urmăresc formarea și erodarea miturilor societății moderne servind și drept exemplu pentru evoluția conceptului în sine.

Visul lui Barthes devenit realitate.
Dau Hexagonul meu pe un Lego!



le instanțe a vieții adulte. Însă accentul nu mai cade acum pe exercitarea viitoarelor roluri prin identificarea directă cu jucăria, ci pe folosirea acestora ca obiecte-suport pentru interacțiunea socială. Jocul ridică stacheta cu o treaptă deasupra jucării (de aceea este și practicat mai intens la o vârstă mai mare, când jucăriile tind să dispară din peisaj), pentru că presupune educarea unor sentimente, emoții, capacități complexe (camaraderie, ambiție, capacitatea de a lua decizii rapide etc).

Unde stăuim jocul video? Iar când spun joc video în acest context, mă refer la acele jocuri care pot fi parcurse fără probleme și de copiii din intervalul 8-14 ani (marja de +/-2 ani în funcție de caz), deci cei care resimt impactul formativ al acestora în același fel în care l-ar resimți pe cel al jocurilor tradiționale. Exclud din prezenta discuție jocurile educative, a căror menire este auto-declarată, și pe cele adresate strict unui public adult, nu neapărat din cauza conținutului explicit sau violent, ci fiindcă tratează teme slab comprehensibile segmentului de vârstă pe care l-au în considerare (vezi recent lansatul The Cat Lady). Dar există o foarte generoasă plajă de jocuri care pot fi receptate, admitând oarecare variații, atât de copii, cât și de adulți: Monkey Island, una dintre cele mai bune serii de aventură a apărute vreodată, e un exemplu minunat de atare polivalență.

În mod ciudat, discuția de acum două numere (vezi Simplify VI, dihotomia single-multi) are o relevanță în încercarea de a încadra jocul video multumitor, pentru că

el nu poate fi complet echivalat sau inclus nici categoriei jucării, nici celei a jocului, așa cum, sumat, le-am trasat mai sus. Iar aceasta, pentru că, dacă modul multiplayer pare să corespundă destul de fidel jocului, încurajând sine qua non interacțiunea socială (chit că „pe nevăzute”, dar asta e o altă discuție), modul singleplayer are câteva trăsături care îl apropie de noțiunea de jucărie. Oricum ar fi, arhetipul jocului video, înțeles ca o complementară uniune singleplayer-multiplayer, încorporează suficiente caracteristici ale ambelor noțiuni. Încât să-l putem plasa undeva între ele (deși o exprimare mai bună ar fi deasupra lor). Voi enumera câteva dintre ele:

1 presupune o identificare personală cu un personaj anume, care poate fi văzut ca un alter-ego exemplar, îndeplinind sau demonstrând o posibilă funcție a viitorului adult în societate (vezi shooter-ele militare, în care se urmărește triumful celui buni, cinstiți, eroici, sau simulatoarele);

2 vechile seturi s-au transformat în scheme progresiv mai complexe care ajung până la a si-



Casă de păpuși de dinaintea producției în masă. Oarecum ironic, fetițele de viață nobilă care își puteau permite să comande o asemenea capodoperă nu aveau nevoie să-și cultive prea mult instinctul de mamă: își angajau guvernante.



Specie pe cale de dispariție, prezentă doar în rezervații special amenajate – competiție de tubermane organizată la Oradea! România nu uită!

mula întregi ramuri ale vieții cetății (vezi tycoon-urile);

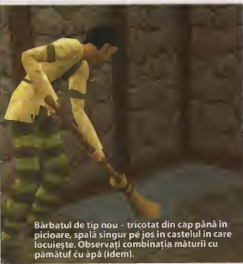
3 jucătorul se poate comporta cu singleplayer-ul mai degrabă cum o făcea cu o jucărie – convenția poate fi mai ușor modelată după propria voință sau interpretată liber (vezi cheat-urile, editoarele, mod-urile) fără a fi nevoie să se conformeze regulilor impuse de o majoritate sau să se expună oprobriului celorlalți dacă le încalcă, cum se întâmplă în multiplayer; deosebirea este că scenariul trebuia înainte imaginat chiar de către copil, acum fiindu-l de cele mai multe ori



Action Man e unul dintre avaturile contemporane ale soldătescului de plumb, imitând generațiilor de viitori masculi alfa fanteziile eroice ale copilăriei.

Bunul Gospodar – varianta Monopoly adaptată la nivelul mai modest al apartamentului comunist.





Bărbatul de tip nou - tricotate din cap până în picioare, spală singur pe jos în castelul în care locuiește. Observați combinația măturii cu pământul cu apă (idem).

livrat de-a gata (povestea jocului, scenariile prestabilite);

4 NPC-urile au un rol imposibil de desființat în majoritatea singleplayer-urilor care au pretenția unei povești, chiar că e vorba de inamici sau prieteni, fiind echivalenții virtuali ai soldaților de plumb/pionilor folosiți pentru a organiza joaca tradițională; multiplayer-ul poate uneori păstra doar obiectele-suport (vezi deathmatch-ul);

5 sunt frecvent exploatare teme și motive istorice sau științifice, prezentate într-o formă relativ accesibilă, în vederea „efectului secundar” de expunere la un set de cunoștințe de cultură generală (vezi Age of Empires);

Am putea continua lista cu atribute pe care jocul video le împrumută din ambele părți ale baricadei, însă în scopul ilustrativ pe care mi l-am propus, cred că este suficient. Ideea că jocul video este o formă compozită, care înglobează răspunsurile la nevoile copilului, atât legate de joc ca activitate socială, cât și de jucărie ca expresie contrasă a unei activități adulte, mi se pare suficient de evidentă încât să nu solicite o argumentare mai pe larg în condițiile articolului de față. Dar conduce această nouă manifestare a ludicului către o îmbogățire a imaginarii și fondului sufletesc al copilului sau, după cum este des acuzată, e mai probabil să corupă, să simplifice, să sărăcească?

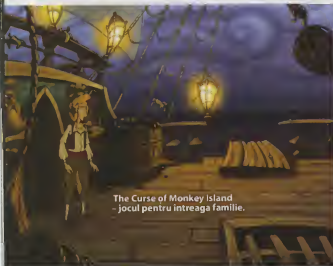
O incursiune în mintea deranjată a unei femei - pânditor la Sanitarium. Posibil și în Level-urile viitoare.



Dacă e să mergem pe linia observațiilor lui Barthes, am putea răspunde că a) Jocurile video au încurajat formarea unei a treia categorii de produse, acum liberalizată, adresată în egală măsură ambelor sexe), b) se achită destul de bine și, posibil, mai complex, de exigențele creative, deși au parte de limitări specifice (și nu neapărat mai puține, ci doar de altă natură) și c) materialul din care sunt „manufacturate” nu mai este nici lemnul, nici plasticul, ci linia de cod.

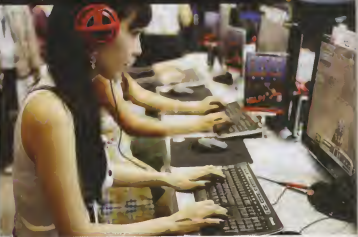
N-ar trebui, totuși, să ne lăsăm păcăliți a da curs în vreun fel firescului impuls de a ierarhiza jucăria, jocul tradițional și jocul video: când am spus că acesta din

urmă este deasupra celorlalte, n-am făcut-o având în minte o judecată de valoare, ci doar descendența. Jocul video nu-și creează o nișă, tehnic vorbind, între jucărie și joc, ci acoperă o parte a spectrului inexistentă până acum, satisface o nevoie nou formată odată cu intrarea într-o eră tehnologică diferită de toate cele precedente. Jocul video nu înlocuiește nici jucăria, nici jocul, cum nici acestea nu ar fi capabile să îndeplinească funcția hibridă a acestuia. Spațiul virtual e necesarmente populat și de jocul video, care-și preia locul și funcția naturală de a servi ca îndreptar ludic și arenă de experimente generației revoluției informatice.



The Curse of Monkey Island - jocul pentru întreaga familie.

Femeia de tip nou - neînhibată de arme, sânge și viteză. Observați mouse-urile stinghere (nu m-am putut abține).





Și de acum încolo, fără Quake Live, ne-am înțeles, domnișor???

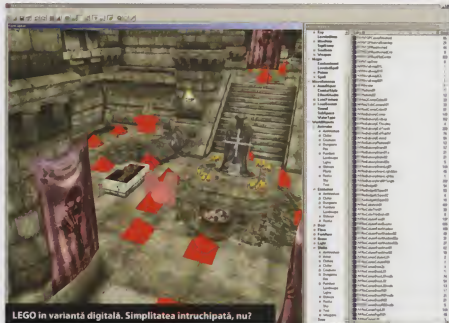
Legat de a), într-adevăr, pe lângă faptul că destinații jocurilor video încep să calce din ce în ce mai des pe teritorii care erau odată considerate tabu pentru celălalt sex (vezi fetele care îndrăgesc fps-urile, care ar trebui asociate instinctului războinic masculin conform descripțiilor tradiționale), există un segment de jocuri însemnat care cultivă neutralitatea. În acest sens, cel mai elocvent exemplu ar fi seria The Sims, care simulează digital atât traiectoria carierei adulțului, cât și viața casnică a acestuia, acomodând variante și atitudini care ar fi fost considerate nepotrivite în trecut – un copil de sex feminin și-ar putea astfel proiecta viitorul profesional ca militar, pe când unul de sex masculin e nevoit să parcurgă și o secțiune minimă de amenajare interioară sau menaj. Fiindcă ecranul monitorului a devenit spațiu privat încă de la vârste fragede, ținând loc de jumal intim și loc de joacă sau adunare, privirea parentală care, altă dată, ar fi putut exercita un control mai rigid în privința jucăriilor și jocurilor tradiționale, se vede, în mare parte, exclusă sau, oricum, inhibată. Deși prezintă și pericole, această stare de fapt aduce și o scurt-circuitare a clasicei orientări a stimulării copiilor într-o direcție semi-forțată, tradițional condiționată de sex (de genul „ești fată, nu trebuie să tragi cu pistoalele, ci să te joci cu păpușile”).

Avantajul primar adus de c) și care influențează direct b) este că jocul video câștigă în maleabilitate, devenind în mâini diligente și pricepute un Instrument proteic. La un nivel elementar, cheat-urile sau trainer-ele înlesnesc accesul la jucărie celor care nu au atins vârsta sau nivelul de competență necesar pentru a se putea bucura pe deplin de joc. Când acesta devine o opțiune

reală, mod-urile, conversiile ori conținutul creat personal sau de alții pot altera variabilele originale aproape complet, conferind jocului video un potențial superior de personalizare și descărcare creativă, marginalizând uniformitatea care decurge din producția în serie. Desigur, pot fi imaginat scenarii de alterare complexe și în cazul jucăriilor sau jocurilor tradiționale, cu efecte la fel de impresionante. E, de asemenea, discutabil cât de

facilă este pentru segmentul pe care l-am luat în calcul manevrarea uneltelor care să-i permită să se joace liber cu formele desfăcute ale jocului video – editoarele mai au drum de parcurs până să împace o accesibilitate ridicată cu o complexitate acceptabilă. Până va fi negociat un compromis mai avantajos, Jocul video deține acest potențial imens măcar la nivel teoretic. (va urma)

■ Radu Sorop



LEGO în variantă digitală. Simplitatea intruchipată, nu?

STRIKE SUIT

ZER

GEN SPACE COMBAT PRODUCĂTOR BORN READY GAMES APARIȚIE IANUARIE 2013
ON-LINE STRIKESUIT ZERO COM PLATFORME PC

Kickstarter începe să dea roade

Kickstarter este, fără îndoială, vedeta anului 2012. Sistemul acesta de „ajută-mă ca să îți pot face jocul” a început să lase un gol din ce în ce mai mare în buzunarul deja subțiat al marilor distribuitori. Inițial și în ceea ce privește jocurile video, Kickstarter a funcționat ca o metodă alternativă pentru producătorii indie. În acest an însă, am văzut o mulțime de proiecte extrem de serioase care nu numai că au cerut milioane, dar le-au și obținut. Dintr-o alternativă de finanțare pentru proiecte mici, Kickstarter a

devenit un concurent direct al marilor distribuitori de titluri AAA și metodă viabilă și validă de finanțare a oricărui tip de proiect. Însă povestea asta nu are un sfârșit deocamdată, pentru că nu știm încă dacă producătorii vor reuși să întrunească așteptările celor care au decis să „arunce” bani pe idelle lor.

Kickstarter trial

Majoritatea producătorilor au creat niște așteptări uriașe prin campaniile lor de pe Kickstarter. Oamenii au

dat bani în avans pentru ele, ameiți de mirajul jocului pe care și l-au imaginat întotdeauna. De-a lungul anilor s-a vorbit mult despre „dramă” marilor designeri, asupriți de tirania distribuitorilor care își consideră toți jucorii de cacao. Nu sunt lăsați, domnule, să facă! Dar, din punctul meu de vedere, după câțiva ani în industria asta, aspectul acesta „lobănesc” de a prezenta lucrurile e clar că vine dintr-o singură perspectivă...

Ceea ce am remarcat este faptul că distribuitorii, sau „publishers” cum sunt ei cunoscuți în mediul anglofon, sunt doar cinci și orientați doar spre a face bani, dar își tratează consumatorii egal și ca grup, adică egal de bine sau de prost. Nu prea am auzit să judece, că ar fi băuți în cap, că nu știu să joace, că ar trebui să înțeleagă etc. Astea vin de la producători, deseori designeri frustrați de faptul că metodologia lor fenomenală nu este experimentată de dobitoacul de user la adevărată sa valoare. Și astfel, „hai să facem așa, că jucătorii noștri sunt tâmpiți” devine un fel de „quote” prin care unii își justifică incapacitatea de a crea mecanici de joc curative și logice pentru cei cărora le este dedicat jocul. Adică, exact acei oameni care ar trebui să pună valoare pe fanii lor nu o fac. Poveste lungă asta...

Nu spun că toți designerii sunt așa, dar am mari rezerve în a investi în kickstarter-ul unui designer, cum



e, spre exemplu, cel de Star Citizen. Motivele sunt nu numai cele enumerate, ci și acela precum că un designer vrea tot în joc. Șansele ca un designer să poată fi convins să renunțe la un „feature” pentru a avea jocul la timp pe piață sunt minime. De obicei, asta e treaba producătorului sau poate veni din partea publisher-ului. Ca umare, știu că unele proiecte dintre cele care au obținut finanțare pe Kickstarter vor lua foarte mult timp și vor costa mai mult ca să fie terminate. De unde riscul de a nu fi terminate niciodată. Menționez că am lucrat și lucrez ca producător, proiect manager și designer în industrie și ceea ce citiți mai sus sunt observații



ficute și pe propria piele. Uităndu-mă la primul meu an ca designer la Fun Labs, de exemplu, nu pot spune că mă simt foarte mândru de modul în care am abordat respectiva poziție...

Oricum, dacă vă interesează cum stau proiectele de pe Kickstarter acum, Rock Paper Shotgun are o retrospectivă pe tema asta – <http://tinyurl.com/cnq2qaq>

Unde stă Strike Suit Zero (SSZ)

Toată poliloghia asta de mai sus probabil că poate fi considerată interesantă, dar, sincer, are un sens în contextul de față. De fapt, sensurile sunt multiple. Spre exemplu, Strike Suit Zero este aproape de a fi lansat și e posibil să intrunească așteptările celor care au dat cu bani. Jocul nu e doar scump, a avut un buget de Kickstarter de doar 175.000 de dolari, dar a avut și alte investiții exterioare. Sunt sigur că a costat mai mult, estimez în jur de 700 – 800 de mii de dolari. Asta îl pune în categoria jocurilor serioase de pe Kickstarter, chiar dacă nu și-a obținut întreaga finanțare de acolo.

Pe de altă parte, jocul trebuia lansat în vara acestui an. Chiar dacă părea a fi într-o formă bună, totuși a fost amânat pentru la anul în ianuarie. Ca de obicei, lucrurile care merg bine în industria software și merg extrem de prost în cea a jocurilor video sunt organizarea și anticiparea unor timpi realistici de producție. Nu taxez Born Ready Games, producătorii lui SSZ, pentru asta, ci anticipez mari probleme pentru alte proiecte de aceeași amplitudine. Oricum, ceea ce am acum în față este o versiune funcțională a jocului, cu un număr de nave și misiuni suficient de mare pentru a mă ajuta să-mi fac o idee despre ce să aștept de la versiunea finală. Sunt mulțumit și aștept cu nerăbdare data de lansare... Deși, până acum, am uitat să spun de ce.



Transformers

Ideea jocului e foarte simplă, și anume „Ce fain ar fi să ai un joc cu lupte în spațiu, folosind transformers”. Zis și făcut! Se ia un engine frumos și colorat, se aplică legile fizicii în spațiu descoperite în Freelancer, se aplică multe efecte grafice, ca, de exemplu, explozii multicolore, se face totul ușor accesibil (Apasă SPACE ca să schimbi forma), aplici niște reguli de bun simț gameplay-ului și gata... A, mai e povestea, așa că se preia o temă arhicunoscută, cum ar fi „Pământul atacat de forțe obscure care vor să-l anihileze și, na, Spuff!”, chiar gata acum.

Adevărul este că e important cum se iau cele de mai sus. Pentru fani, roboții au fost închipuiți și desenați de către Junji Okubo. Pentru non-fani, roboții au fost închipuiți și desenați de unul foarte tare. Partea și mai faină e că muzica a fost compusă de către cel care a compus superba coloană sonoră a lui Homeworld, pe nume Paul Ruskay. Dacă nu știți ce e Homeworld, e în regulă. Nu o să vă judec incompetența gnoseologică ludensiană. Dar se pare că producătorii consideră că e important pentru noi să știm toate lucrurile astea înainte de a da bani pe Kickstarter. Și le dau dreptate. Inșă, mă





gândesc io așa, pe prispă, dacă ar porni acum Anghel Saligny o campanie pe Kickstarter ca să construiască un pod peste Canalul Mănești, i-ai da bani?

Trecând peste aparență, dar departe de adevăr indignare la mea față de unele campanii fanteziste de pe Unșutinainte, Strike Suit Zero arată bine și se joacă bine.

Joacă bine...

Jocul are o structură liniară, cel puțin momentan. Producătorii vorbesc despre campanii dinamice și multiple vehicule, aka roboți, care vor veni cu versiunea finală. Multiplayer se pare că nu va avea, din multiple motive, unul dintre ele clar fiind cel financiar. De asemenea, nu vei avea posibilitatea de a juca numai transformeri. Alte tipuri de nave vor fi incluse, precum fighters, bombe etc.

Fizica jocului este una orientată înspre casual. Se joacă foarte bine din mouse, dar plăcut și din joystick, în special dacă ai un thruster la mână stângă. În luptă, vehiculele cu funcții de roboți pot fi transformate cu o singură tastă, dar pentru o perioadă limitată de timp.

Diferența dintre a lupta ca navă clasică sau ca robot e că

în fiecare formă ai tipuri diferite de armament și manevrabilitate e de natură diferită. De exemplu, un robot se poate roti foarte repede în jurul propriilor axe, în contextul fizicii din joc, și, ca urmare, poate urmări mult mai ușor țintele extrem de rapide. Pe de altă parte, ca navă, viteza de

deplasare în linie dreaptă este mai mare. Puterea combativă tinde să fie cam egală, fiind o funcție directă a armamentului cu care îți dotezi nava înainte de luptă. Transformarea este susținută de luptă. Ca să stai cât mai mult în formă de robot, trebuie să distrugi cât mai multe nave, pentru că așa îți încarci bara de „transformer”.

Jocul nu se vrea realist, ci se vrea un shooter



spațial care să fie super plăcut de jucat de multă lume, cu un set strict de reguli predefinite care vor depăși uneori orice formă de plauzibil.

Progresia ta ca pilot este reprezentată prin diferite abilități, destul de puține, de altfel, pe care le poți antrena doar în cazul în care completezi anumite obiective într-o misiune. Practic, faptul că termini o misiune îți aduce și o recompensă secundară în afară de cea implicită (adică textul cu „Mission completed”).

În ceea ce privește atmosfera și grafica jocului, ceea ce am văzut în această versiune alfa mă mulțumeste. Muzica e bună, sunetele sunt la locul lor și creează imersiune. Ca urmare, jocul te prinde și te ține prin dinamismul său extrem. Luptele sunt presărate cu clasicele rupe de ritm care aduc obiective suplimentare sau alterează obiectivele deja existente. Pentru cineva care apreciază experiențele liniare, acestea sunt lucruri care trebuie să existe exact în acea formă clasică.

Așadar, vă rog, nu mă lăsați să vă împiedic să cumpărați acest joc. Chiar dacă 30% din ceea ce au zis pe Unșutinainte NU o să fie prezent din prima zi. Chiar dacă nu va avea multiplayer și chiar dacă nu poți să faci comerț cu rase de sopârle vorbitoare și motani încălțați. Chiar și cu atât cât are acum, tot o să merite un palpe-nouănouă acolo.





serious

Serious îți dă motive serioase
să te bucuri de tehnologie.

AUDIO

TABLETE

PERIFERICE

GAMING

GPS

RAME FOTO DIGITALE

Serious este o marcă de top pentru produse IT și consumer, create pentru a-ți inova stilul de viață.

Acestea sunt rezultatul optim dintre calitate, design atractiv și funcționalități avansate. Gama Serious reprezintă soluția eficientă pentru tehnologia de care ai nevoie zi de zi: tablete, eBook-uri, sisteme de navigație, rame foto digitale, media playere, periferice pentru PC-uri și pentru gaming, sisteme audio, camere web și console jocuri.

www.serious.ro



Chelule, ținta-i acasă?

HITMAN™

ABSOLUTION



Sunt invizibil. Sunt o umbră în noapte. O umbră chesă, cu pantalonși scurți și șepcuță de marină. Zia bună, domnule santinele, uite ce mândrețe de tort am pentru șefu'. Am auzit că-l plac dulciurile și m-am gândit să-l fac o bucurie, că prea pare că trăiește de la o vreme. Ce-am pe coafă? E un semn din naștere, vigilentele. Nu-s Antihristul, băta-te să te bată. Mama lipea etichete în supermarket când era gravidă cu mine, știți și tu cum e... S-o vezi pe soră-mea, săraca. Seringă? Ce seringă? Aaa, seringă asta verzeu care-mi lese din buzunar. E de la tata. Era diabetic, bietul om, seringă e tot ce mi-a rămas de la el. Și diabeticul. Sănu' mîna, dar nu pot gusta din tort. Știu... diabeticul. Da' poate vrei să-l guști matală, deși ar fi păcat de el, că nu mai am ota... FRÎȘCĂ pentru altul. Aha, frîșcă. Pot intra? Sănu' mîna, boienle. Spune-l șefului că l-am lăsat tortul pe birou. Să-l mînașce încet, că-l rece și știți ce dinți sensibili are. Nu știți? Ieri a mîncat o înghețată și l-am auzit din sala motoarelor. Alo, Diana? L-am rezolvat, sari cu banii. Auzi? Te cheamă Diana? Nu? Atunci nu mai ascultă ce vorbesc alții. O să trăiești mai mult. Eu o să sar în băcuța asta de salvare. Pa. Noaptea, voal de cafea, cade peste clima mea, vine altaaaa...

Așa arăta o zi obișnuită din viața lui 47 înalte ca Eidos și IO să pună toată poliția și toate agențiile secrete din Univers pe urmele lui. Lipsesc asasinii Greenpeace-ului, dar întodeauna e loc de un DLC pentru masele înghițitoare de conținut descărcabil. Dacă stau bine să mă gândesc, pe lângă călugarile pistolare din infamul



trailer, un asasin tocmît de ecologiști drept pedeapsă pentru o crimă odioasă săvârșită de 47 împotriva unei iguane dizidente cu gușă roșie de Galapagos ar fi un semn de normalitate. Nu insist, că le dau idei. Pe scurt, 47 a devenit vînatul favorit al secretomanilor din under ground-ul criminal al Americii. Așa se întâmplă când dai dovadă de omenie și îți morți să îndeplinești ultima dorință a unei ținte. Cum s-a ajuns la așa ceva? Fiți atenți în continuare, că urmează o poveste lungă, întortocheată, cu multe fundături și o singură morală. Facerea de bine e... "beep"... de hitman!

Smiling like a killer...

Nu sunt un fan hardcore al seriei Hitman. De fapt, până acum n-a avut nimeni încredere să-mi dea un stealth pe mână. Ghinea e cu Thief-ul, Splinter Cell a trecut pe la toți, dar pe mine m-a ocolit, iar Mitză era expertul nostru în ucigași plătiți atinși pe merit de blestemul calviei. Cred că v-a povestit și într-un editorial (sau poate în review-ul lui Blood Money, memoria începe să-mi joace feste) cum plecăm noi în zori de la redacție, iar el flutura vesel slagărul nemuritor al formației vocal instrumentale Motorhead. Smiling Like a Killer, gîndindu-se la Domnul Patruzeceșapte. Domnule, ce vremuri. Eram tineri, eram mulți, avea fiecare stealth-ul lui. Mai puțin eu. Eram doar tânăr și mult. Mi-am dorit nespuse de mult stealth-ul meu, dar cred că un articol antic (și, probabil, cam fuzerit) despre Tenchu (o fantezie cu ninjalii) l-a convins pe șefi de atunci că sunt mai priceput la aște lucruri decît la lovitul din umbră. Până la urmă, a meritat să rămîn zece ani la Level, să-mi văd aproape toți colegii plecînd (înainte sau după ce s-au înșurat) și aparatul de aer condiționat strîcîndu-se într-o potecoază de aer rece, freon și praf gîlbui, căci acum n-au avut încotro și au fost nevoiți să-mi dea propriul meu stealth. Cum adică cine? Ei, desigur! Mai mult, nu e niciun Thief la orizont, că să-mi răpească Ghinea audiența cu clarobscurul lui (pe care l-a luat de la Rembrandt, nu l-a inventat el) sau cu vreo torță a cărei flăcără jucăușă naște pe pereți subțiri mîltre bicioși sălbatic de vreun gorkist colhozic fără suflet. Sunteți doar ai mei, mîltrelori Dar





ce zgomot se aude? E stafia lui Blood Money, că îl oferim cu acest număr al revistei. L-am rejuicat de curând, ca o pregătire pentru Hitman Absolution. Domnule, ce joc!

Deși n-am fost desemnat oficial cronicar al seriei Hitman, am urmărit cu interes evoluția lui 47 de-a lungul celor patru jocuri care au pavat drumul spre așa-zisa mântuire a păcătosului spân. IO a început cu dreptul, dar oarecum stângaci, o serie care ne-a oferit un personaj iconic și un gameplay aparte. N-am luat la puricat primul Hitman, dar l-am butonat îndeajuns de mult încât să-mi dau seama că, în ciuda poticnelor evidente acum, a fost un experiment reușit. Un diamant neglețuit, ca să folosesc un termen tare drag jurnalistului de jocuri. Sincer să fiu, nu știu dacă o să-l mai joc curând, căci are problemele lui, dar pentru că n-o să reproșez sapiensului că n-a sărit direct în Versace, ci a început prin a juca un mamut, n-o să-l caut nicio vină primului Hitman. E o piatră de hotar în industrie și o s-o lăsăm așa. A urmat Silent Assassin. Adică Hitman 2. Pe atunci, se pare că omul însoțit din greșeli, căci al doilea Hitman a construit un ditamai blocul pe temelia turnată de primul. IO Interactive a înțeles perfect ce anume l-a atras pe oamenii în universul asasinului plătit și, drept urmare, au făcut un pas înainte către simulatorul perfect de crime la comandă. A urmat Hitman Contracts. Nu mai fîn minime mare lucru din el, dar mi-a plăcut mult atmosfera sumbră și am fost tulburat de individul care m-a informat, într-o română perversă care l-ar fi făcut să roșească până și pe Rămaru, că vrea să-mi simtă camera. Omul voia, de fapt, să verifice dacă nu cumva am ascuns vreun lansator de rachete într-o pulpă de porc indofensivă, dar ceva sau cineva s-a pierdut (sau câștigat) în traducere și a ieșit ce-am auzit eu îngrozit în căști. Mulți nu îl prea înghit, dar a pavat drumul pentru Blood Money. Se zvonește că Blood Money și Contracts trebuiau să fie un singur joc, dar un manager șmecher a fost de altă părere, a tras o linie la mijloc și ne-am trezit cu două jocuri. Deci, Blood Money. În ciuda faptului că, în 2006, deja începusem să intrăm în epoca Declinului, Blood Money a îmbunătățit formula patentată de IO cu șase ani înainte.

E cel mai bun din serie. E și multiplatformă (PS2, Xbox și X360 în 2007), ceea ce ne dovedește că, unde există voință, pot exista și niveluri fără ecrane de încărcare din două în două uși. Observații un tîpar? Fiecare joc Hitman a marcat o evoluție clară a conceptului, un pas înainte spre jocul perfect pe care IO l-a văzut atunci când l-au creat pe 47.

Urmărind evoluția seriei pe parcursul celor patru titluri, ai crede că Hitman Absolution e sfântul Graal al degenerațiilor care se antrenează pentru o viață în slujba crimei, sau măcar pentru un război mic la stat (și degrabă aducătoriu de rating nevinovat) împotriva preșcolarilor dintr-o suburbie obscură. Glumesc, desigur, deși nu m-ar mira ca vreun jurnalist mai sărac cu duhul să inventeze un studiu realizat de oamenii de știință britanici, conform căruia toate crimele la comandă din ultimii 12 ani au fost, de fapt, reconstituiri ale misiunilor din Hitman. Noroc cu plășoara semidezelită din Mass Effect, altfel sigur observau că presa de jocuri aservită Satanei laudă de ani buni o serie cu un chekos

care omoară la comandă, iar eu și alții ca mine eram nevoiți să ieșim în stradă pentru a inscena accidentul perfect. Așadar, întrebarea logică este: poate fi folosit Hitman Absolution drept nealță de învățare pentru un tânăr dornic să devină asasinul Mafiei? Sau al CIA-ului?

E personal...

Răspunsul este că ar fi putut, dar o voce feminină te informează chiar la început, când selectezi modul de joc (Absolution sau Contracts, explic puțin mai jos ce și cum), că „this time is personal”. Băi, e cam nasol când un profesionist o ia personal, mai ales că preț de patru jocuri am fost obișnuiți cu un businessman care-a luat-o personal în foarte puține cazuri. Nu cred că omul și-a ucis canarul din răzbunare pentru găinațul de pe mână. Până și nivelul „secret” din Blood Money n-a fost personal până la capăt. De obicei, cam toate filmele cu șpioni, asasini și alți anteroi încep cu un profesionist care o ia personal și începe să tragă în stînga și în dreapta ca un apucat. Exagerez, bineînțeles, dar încerc să vă



spun ceva. Când un tip ca 47 devine sentimental, înseamnă că povestea a sărit brusc din background, iar elementul narativ capătă înălțime. Ceea ce nu are cum să prindă prea bine într-un joc în care plăcerea e să descoperi „cum”, și nu neapărat „de ce”. Bine, e interesant și „de ce-ul” ăsta, dar „cum”-ul te duce spre el, și nu invers. Dacă ai jucat măcar un titlu din seria Hitman, veți înțelege ce vreau să spun. Ei bine, Absolution începe cu un mic șoc pentru un veteran al seriei. Diana, handler-ul lui 47, pomește o cruciadă împotriva Agenției. Câteva bombe bine plasate, un vraf de documente furate sau distruse îi conving pe mahări să-ți cumpere serviciile. Astfel, ești pus în situația îngrată de a elimina vocea care te-a însoțit preț de trei jocuri, de a pecețui buzele care te-au adus la viață în Blood Money. Desigur, pentru un profesionist ca 47, nu e o problemă. Îți faci treaba alături de el și termini un tutorial care îți prezintă o lume ușor diferită față de nivelurile vaste care te-au răsărit în Blood Money. Nu-ți prea vine să înjuri cu toată gura cele trei ecrane de încărcare afișate în doar zece minute, căci ceva din vechiul Hitman e acolo. O cafeletă ce poate fi îndoită cu puțin sedativ, un costum de bucătar, câteva locuri în care te poți ascunde în caz că n-ai chef să renunți la costumul de 5000 de dolari, opțiuni există, iar plăcerea de a le descoperi pare la fel de mare ca acum șase ani, când vânam cântărești de operă pedofili și oficiali corupți. Însă Diana moare și te lasă pe cap cu o copilă suspectă pe care va trebui s-o protejezi de agenție. Și aici, totul devine personal. Dar nu-i bai, căci urmează un nivel care îți dă speranțe și mai mari: King of Chinatown. E mic, mult mai mic decât cea mai mică hartă din Blood Money, dar l-am jucat de cinci ori ca să descopăr în câte moduri pot elimina ținta. Din nou, opțiuni există, care mai de care mai satisfăcătoare. Până acum, totul pare bine. Nivelurile sunt mult prea mici, trebură care mă cam deranjează puțin, dar sunt de abia la a doua misiune, e timp. Măcar m-au făcut să intru din nou în pielea lui 47, iar omul pare la fel de priceput în arta crimei. Însă scenariul își cere drepturile. Pe lângă faptul că n-am primit niciun ban pentru marelă scandal din mica Chină, ceea ce e inadmisibil pentru un profesionist, informația primită de la beneficiarul contractului îndeplinit cu un deosebit succes de yours truly

TOTAL LEVEL SCORE



SHADOW

288,275

Courtyard	4,500
The Vixen Club	101,400
Breasting Rooms	6,500
Bereit Building	6,500
Convenience Store	6,500
Chinese New Year	160,875

CHINESE NEW YEAR

SILENT ASSASSIN BONUS	x1	70,500
- TARGET KILL	x3	45,000
- SPOTTED	x0	0
- CIVILIAN CASUALTY	x0	0
- NON-TARGET CASUALTY	x0	0
- PACIFICATION	x0	0
OBJECTIVE COMPLETE	x4	30,000
EVIDENCE REMOVED	x0	0
BODY HIDDEN	x1	150
HEADSHOT	x0	0
SILENT KILL	x1	225
SIGNATURE KILL	x2	15,000

CHECKPOINT SCORE & REWARD



Pain Suppression 11

160,875

CONTINUE



m-a trimis pe urmele unui mare mahăr cu vocea lui Keith Carradine. Jocul s-a transformat într-un Splinter Cell fără supraveghere din satelit, în care nu trebuia să-mi formulez un plan măiestru pentru a elimina pe cineva contra cost sau contra răzburare, ci pur și simplu să mă furișez din punctul A în punctul B. Punctul A este primul loading screen, iar punctul B este al doilea, unde, dacă o cere cutscene-ul următor, s-ar putea să te trezești în alt costum, iar când am ajuns în sfârșit la țintă, nu vâ spun tot ce s-a întâmplat, doar că am ajuns să fug de

poliție. Și, ați ghicit, să mă furișez din punctul B în punctul C, unde m-a așteptat un punct D. La un moment dat, sătul de atâtea furișat, mi-am cam băgat picioarele în el de scor (yup, există un sistem care-ți cuantifică măiestria de asasin tăcut) și am eliminat vreo câțiva poliști doar să-mi aduc aminte că mă cheamă 47 și nu Garrett (pe care îl respect în mod deosebit, dar în incinta lui). A urmat din nou o misiune în care mi-am adus aminte ce înseamnă să joci Hitman, după care iarăși pauză. Și tot așa, până n-a mai rămas niciun dubiu că Absolution nu prea știe ce vrea. Ba e film grindhouse (după cum a observat colegul Zulu), ba e Hitman, ba e Splinter Cell, am impresia că oamenii de la IO au lăsat mortji să ne spună o poveste căreia l-au subordonat gameplay-ul, dar, în opinia mea, nu o poveste îndeajuns de





incitantă încât să merite să sacrifici un concept de dragul ei. Pe de altă parte, când Absolution strălucește, pâi strălucește. Și nu mă refer doar la chelia bloomată, hașderizată și șsoalizată a lui 47 care străluce de îli la ochii. Vorbesc despre misiunile „de asasinat” pe care le-am reluat de câte ori a fost nevoie pentru a experimenta sau pentru a auzi crâmpile de dialog care întregesc tabloul. Long story short, atunci când n-am dus victimele de nas, lucru care în storyline s-a întâmplat destul de rar, m-am simțit eu dus de mână.

Cravată în vântul schimbării

Acum haideți să vorbim puțin de schimbările suferite de franciză în procesul de „aducere la zi” și, implicit, de popularizare a seriei. În primul rând, harta cea mare a dispărut și a fost înlocuită de un minimap. 47 nu mai este un supraom care închide ochii și „vede” nivelul când vrea mușchiul lui ocular, 47 a devenit un supraom cu puteri similare conștientărilor săi din alte jocuri. Sim vedea obiective pe pereți, Altair o arde și el instinctual cu eagle eye-ul lui cu tot, de ce n-ar fi și 47 omul care vede prin zid. Sau pe zid. Pe toate nivelurile de dificultate excepționând Purist, 47 are un instinct extrem de bine dezvoltat. Atât de puternice sunt instinctele lui 47, încât a fost nevoie de un aparat de măsură spe-

cial pentru ele, confecționat dintr-o bară galbenă care se golește (mai rapid sau mai încet, în funcție de nivelul de dificultate) atunci când îți ascunzi fața. Presupun că e o chestie instinctuală să-ți ridici gulerul atunci când nu dorești să fi văzut. Instinctul lui 47 îi ajută să vadă prin ziduri, să marcheze cu o dungă de foc imaginara traseele NPC-urilor și, în general, să observe tot ce poate observa o ghicitoare în infraroșu dintr-o dubiță supertechnologizată a CIA-ului. La ce te ajută instinctul? La furișat, desigur. Deghizajul este mai puțin eficient decât v-ai aștepta, căci NPC-urile au devenit mai paranoice și privesc cu o suspiciune crescută un chel îmbrăcat ca ele. Jur, uneori mi-a fost mai ușor să mă strecur nevăzută printre rafturi decât să mă îmbrac în polițist și să mă strecur nevăzută printre rafturi. În unele cazuri, deghizajul te ajută extrem de mult, dar numai în compania Instinctului (ți se explică în tutorial că, dacă vrei să păcălești un individ costumat ca tine, e musai să-ți întorzi spatele sau să te folosești de instinct în caz că n-ai cum păstra distanța). Sunt oarecum în dubiu, căci în anumite cazuri un costum care-ar fi trebuit, teoretic, să-mi facă viața mai ușoară și pasul mai neobservabil, m-a transformat într-o țintă cu ochi. Dar au existat și momente în care un costum potrivit și patru milimetri de instinct m-au scutit de un sfert de oră de stat la pândă. Și au mai

fost câteva situații în care m-am întrebat cum naiba aș fi trecut de un obstacol pe Purist, unde preasfântul instinct îți este luat cu japca. Bine că am jucat pe Hard și n-a fost nevoie să mă gândesc mai mult de trei secunde dacă ai vreo șansă să scapi cu mintea întreagă după un playthrough Purist. Hard e indestulător de provocator și, zic unii, e nivelul de dificultate recomandat pentru a te simți ca într-un Hitman. Eu zic că problema zace și în design, nu neapărat în nivelul de dificultate, dar sunt păreri și păreri. Pe Hard e ok. Când te saturei de furișat, armele sunt și ele o soluție. Nu una prea bună, căci am încercat să-l joc și în stilul heuripist, de shooter modern, dar scorul a început să scadă. Și am o problemă când imi scade scorul. Nu-s competitiv de felul meu, dar parcă imi crește inima în mine când văd că reușesc să obțin un punctaj mai mare decât media. Dar scorul nu e singura piedică în calea măcelului. Absolution nu mi se pare că ar fi extrem de jucabil ca shooter, în ciuda zecilor de arme și a upgrade-urilor. De câte ori am încercat, am eșuat lamentabil. Ba cheamă întârzi, ba mă prindea un nenorocit și intram în minigame-ul de melee (încep să mă satur de apăsările repetate ale unei taste pe motiv că, vezi Doamne, așa surprinzi mai bine efortul depus pentru îndeplinirea unei acțiuni... surprinzi pe naiba, ești doar un turbat care-ți va strica gamepad-ul sau tastatu-

QUICK PLAY





12/2012 - 01/2013 LEVEL 27

REVIEW

PC

X360 PS3

Febra Junglei Trei

FARCRY 3

Val
tip
20
cep
Ca
rat
pri
ma
Ina
mi
asa
cu
no
ma
au
cre
Sir
ma
Pri
la
du
co
tal
me
de
to
Sp
Ma
re
un
bu
pa
tat
la
ist
dr
Jo
os
pe
ral
ris
ta
mi
da
ed
pr
an
pa
pe
pr
bo
lu

Vaas. Fiecare replică scoasă de tipul asta merită pusă în ramă.

You can, the thing is, my friend, you thought you had a choice very up to the bottom where you thought you had your finger on the pretty trigger. But everything, your hand, those hands, I can feel the ground.

Rezistă, rânjetul nu te ajută deloc!

Source

Hub

"What? What? What, you want to eat? Well, you want to eat, you want to discover it?" You want to look into it? I can't see your hand, with your... with your pretty face, right, and your pretty eye, please, your... your... brother, and you want to look into it.

2012 a fost, incontestabil, anul nebuniei. Dementa a început devreme, orbitând în jurul zilei de 21 decembrie. Ca la un semn, omenirea a roit în jurul subiectului preferat de isterie: Apocalipsa. Am trecut, în numai 20 de ani, printr-o sumedenie de apocalipsuri, așa că mi-am format o oareșică înunitate la vestile despre sfârșitul lumii. Înarmat cu anticorpii Armageddonului, am așteptat cuminte perioada sărbătorilor de iarnă, pregătit pentru un asalt de titluri AAA – unul mai pompos decât celălalt –, cu speranța că voi apuca să mușc pofitos dintr-un IP nou. Acum, pe final de an, mărturisesc că simt o dezamăgire profundă. Deloc surprinzător, producătorii indie au fost singurii meșteri originali, servind câteva lecții de creativitate și execuție ca la carte. Hotline Miami sau Sine Mora sunt doar două dintre operele pe care le recomand cu căldură oricărui împătimit de quality gaming. Privind în urmă, spre multitudinea de reboot-uri scoase la lumină în anno Domini 2012, mă cuprinde o senzație dubioasă. O parte din mine s-a bucurat nespul la vestea continuării unor francize cu pedigree, sub impulsul nostalgiei, pe când Aidan cel Sceptic, una dintre multiplele mele personalități, a fost sigur de mediocritatea celui de-al treilea Assassin's Creed și de omisiunea dezamăgitoare a unor elemente definitorii pentru seria Need For Speed, așteptate de fani cu sufletul la gură în recentul Most Wanted. Totuși, multumită meditației Zen, am reușit să-mi păstrez o notă de optimism orientată spre un alt sequel, marca Ubisoft, atras de promisiunea nebuniei fără limite. Am jucat tot avut parte de un an isteric și o grămadă de jocuri smintite, atunci, să-i dăm drumul nebuniei!

Jersey Island

Far Cry 3 este un joc dominat de atmosfera unui oșpic. Încercați să vă imaginați un azil deschi, întins pe suprafața unor insule sălbatice de proporții considerabile, et voila, Rook Islands. Nu știu ce agenție de turism ar putea să planifice excursii într-o zonă considerată extrem de periculoasă, unde civilizația este redusă la minimum și natura domnește ca o regină necruțătoare, dar încă o dată, dolarul american și cartea de credit în ediție black reușesc să învingă raționalitatea. Apoi, nu pricep de ce un grup de tineri firizionali, cu ADN 110% american (bănuiala mea e că provin din Jersey), pasionați de sporturi extreme difuzate pe ESPN, decid să plece în vacanță tocmai pe insulele respective. Oh! wait, poate are legătură tocmai cu natura de papagal sălbatic pe care acești tineri nu se sfieșc deloc să și-o manifeste prin vocalize deranjante și cantități impresionante de booză și drugs, consumate prin discotecile locale. Multe lucruri nu-mi sunt lămurite pe deplin, deși introducerea



în povestea jocului este însoțită de „Paper Planes”, o melodie controversată pentru care MIA a primit nu doar aprecieri, ci și o grămadă de critici. Versurile fac suficientă referință la Tigrii Tamil, terorism și violență, încât să indice succint o lărmă din intrigă, iar Far Cry 3 uezază de misticismul animist, anarhism și mesaje subliminale pentru a construi un univers psihotic – or, ce alt setting era mai potrivit decât un arhipelag tropical polinezian abandonat de societatea modernă? Din păcate, Insula, în toată splendoarea ei, este eclipsată de prezența acestui grup insuportabil de white boys, aflați într-o situație extrem de dificilă, de la care pornește întregul storyline. Nu știu dacă Ubisoft a încercat să folosească atitudinea detestabilă de Jersey Shore cu scop moralizator, dar niciodată nu am întâlnit un grup mai enervant de personaje, incluzând aici protagonistul jocului. Mai bine alegau să-l mușcă, fiindcă voice acting-ul deplorabil nu-i aduce niciun merit. Vocea de băiețandru timid, cu-

plată cu freza tencuită din gel și fizicul de fotbalist din curtea școlii se potrivește ca nuca în perete cu acțiunea jocului. Când îți arde de distracții extreme în sudul Pacificului, primești ce cauți, deloc surprinzător dacă este luată în considerare atitudinea temerară a găștii de bufoni aflați în cea mai „spectaculoasă” vacanță (probabil ultima) din viața lor. Far Cry 3 nu pierde vremea și intră rapid în păline, după un intro compus din flashback-uri menite să sugereze starea idilică inițială, anterioră momentului coliziunii dintre a), „the shit” și b), „the fan”. Jason Brody, personajul principal, se trezește alături de fratele său în captivitate, ținut ostatic de un grup de piraiți. Nu e vorba despre piraiți cu bărbii și picioare de lemn, yarr, ci despre cei moderni, adevărate grupuri teroriste, pentru care violența, răpirea, drogurile și sclavia sunt metode comune de a face bani. Prima mea reacție nu a fost una de șoc, ci de compătimire pentru toți turiștii occidentali prostănaci, care se aventurează în lo-



Îndrum spre un picnik.



Robin Hood în acțiune. Păcat de puțin, era un mascul foros.



Nuuuuu, Bambi, nuuuuuu!



curl nepotrivite condiției și pregătirii lor. Probabil știți la ce mă refer, dacă ați urmărit „Shouldn't Be Alive” sau „Locked Up Abroad”. Tot acum, jocul introduce un personaj cheie, unul dintre cei mai interesați și complecși antagoniști prezenți în povestea unui joc video: Vaas. Vaas, piratul instabil, vulgar și violent, un agent al Haosului, un factor necunoscut într-o ecuație imposibil de rezolvat. Pentru orice acțiune există o reacțiune, iar Vaas este o adevărată bombă nucleară. Habar nu am cine conduce biroul „Bad Guys” prin studiourile Ubisoft, dar în ultima perioadă au scos la lumină câțiva indivizi fictivi

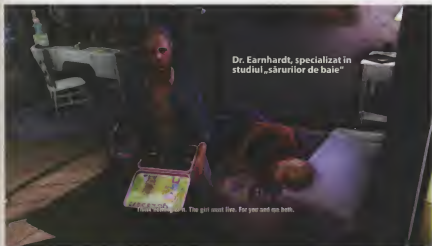
fascinanți. Pentru Jason, Vaas devine o forță total opusă, capabilă să corupă eroul din interior spre exterior. Îmi vine în minte conflictul dintre Batman și Joker, așa cum apare în filmul lui Nolan. Vaas o să îl modeleze pe protagonist, printr-un conflict ce se transformă treptat în ritual de inițiere. Cu prețul vieții propriului său frate, Jason reușește să fugă din tabăra pirajilor, trezindu-se singur într-o junglă sălbatică și deloc primitoare. Întregul grup de prieteni este împrăștiat pe insula Rook, în mâinile unui pirat psihopat. Singura soluție pentru a întoarce sorții luptei este comuniunea cu natura necruțătoare și

parcurea unui proces de maturizare accelerată, călit în sânge și tuș, de unde nu mai există cale de întoarcere. Jason trebuie să ucidă, pentru a nu fi ucis...

Hunter - Gatherer

Escapada lui Jason îl anunță într-un conflict nu doar cu foștii săi răpitori, ci și cu jungla. Rook Island este un iad în straie de inger, căci splendoarea microbolant ascunde la tot pasul câte un animal sălbatic sau o crevătă adâncă. Pe deasupra, pirajii lui Vaas domină împrejurimile și patrulează fiecare drum circulații. De unul singur, Jason este ținut de antrenament – carne de tun pentru criminalii însetați de sânge și animalele camivore, dornice de o pradă ușoară. Cu o frântură de noroc, Brody este salvat din sălbăcie de către Dennis, un membru important al comunității Rakyat („Oamenii”, în limba malay), populația civilă a insulei, aflată într-o permanentă luptă pentru existență. Cred că apa potabilă de pe Rook Island este săracă în nitrăți și foarte bogată în THC, pentru că Dennis m-a înspăimântat la primul contact ceva mai mult decât Vaas. Toată lumea se află într-un trip general, de la cel mai tânăr la cel mai vârstnic locuitor al insulei, pirates included. Gândiți-vă la Dennis ca la un tutorial pe narcotice, fiindcă primele misiuni oferite de acesta au rol de introducere în mecanica jocului. Pe lângă un echipament de bază, tipul își bate și primul tatuaj de războinic Rakyat, drept răsplătă pentru curajul dovedit în fața lui Vaas. Apoi, cu o seninătate tipică drogajilor irecuperabili, își spune că singura ta șansă de





Dr. Earnhardt, specializat în studiul „sărurilor de baie”

"Have nothing on. The girl must live. For you and me both."



izbândă stă ascunsă în puterea desenelor din piele. WTF? Pe Rook Island, tatuașele se numesc „Tatau” și, aparent, au forța mistică de a transforma posesorul într-un veritabil bad-ass. Odată cu cemeala sunt deschise trei ramuri de talente RPG-istice, fiecare punct distribuit la creșterea unui nivel fiind reprezentat de un nou Tatau totemic pe brațul lui Jason. Experiența o să curgă în cas-

cade, nu vă îngrijorați, deoarece niciun alt FPS open-world nu a pus la dispoziție o listă mai cuprinzătoare de activități posibile. FC3 reușind să transforme jucătorul într-un mic Bear Grylls. Mă refer aici la aptitudinile de cercetaș, excluzând condusul, zborul sau tiroliana. Jason învață repede să recunoască plantele folositoare de pe insulă, utilizând un sistem simplu de crafting pentru a

JUNGLA E MAI FRUMOASĂ ÎN GRUP

Din nefericire, nu am avut ocazia să cuturem insula Rook în modul coop. Campania single mi-a acaparat timpul dedicat recenziei și m-am trezit aproape de deadline, prins încă în goana după Vaas și Hoyt. Apoi, nu stau bine la capitolul prietenii online, cei existenți fiind, ahem, susținătorii piratilor. Oricum, jocul oferă posibilitatea împărțirii experienței psihotice de pe insulă cu alți trei playeri. Sunt disponibile patru personaje și posibilitatea personalizării loadout-ului, noi arme devenind disponibile pe măsură ce acumulați cât mai multă experiență. Până și multiplayer-ul se bucură de un mini-story, expus într-un mod cât se poate de flam-bant printr-un intro exploziv, în stilul Guy Ritchie.

De asemenea, pe insulă sunt răspândiți monoliți Rakyat, de unde pot fi accesate probe speciale. Scorurile sunt apoi comparate online cu cele ale prietenilor din listă, într-un fel de daily challenges. Far Cry 3 oferă atât de mult conținut, încât trebuie musai să îl savurați în concediu, fără presiunea timpului.

realiza seringi cu substanțe stimulante – un fel de pep-chems. Bonusurile oferite de injecțiile cu pricina variază de la regenerarea sănătății și până la ridicarea temporară a rezistenței la arsuri. Ierburile sunt împărțite pe categorii, în funcție de culoare, amestecul acestora fiind necesar pentru unele rețete mai potente. Pe de altă parte, vânătoarea este un proces ceva mai complicat. Natura se lasă greu

imblânzită, iar prădătorii insulei nu sunt tocmai găini de baterie. Biodiversitatea faunei formează un lanț trofic activ, ce își vede de continuitate chiar și în lipsa intervenției umane.



"Do you want me to split you two like I did your friends?"



Jungla, lizierele și apele sunt populate de specii native Pacificului de Sud, printre care și varani, tigri, testoase uriașe sau rechini. Știi care este cel mai mare organ al vertebratelor? Pielea. Știi din ce se confecționează tocurile de armă și bandolierile durabile? Tot din piele. Ghinion pentru patrupeze, nu-i așa? Jason poate să vâneze orice lighioană insulară, jupulnd mai apoi pielea (căh!) și transformând-o în diverse recipiente folosite, prin același sistem de crafting amintit mai devreme. Nu vreau să insist asupra subiectului, de teama repercușiunilor PETA, dar Far Cry 3 oferă momente de vânatoare mai intense decât Cabela. Sfatul meu este să rămâneți loiali arcului cu săgeți, de dragul senzației oferite cu fiecare kill.

"A weapon does not decide whether or not to kill. A weapon is a manifestation of a decision that has already been made."

Steven Galloway

Scopul lui Jason este eliberarea prietenilor săi, înainte ca aceștia să fie vânduți pe post de sclavi, spre fericirea noastră, a tuturor celor neinteresate de prețul cocainei în club Bamboocia și de ultima freză a lui Bieber. În orice caz, câteva tatuaje cool și un rucsac din piele de mistreț nu sunt tocmai niște murder tools, dar

comerțul cu arme este una dintre activitățile înfloritoare de pe insula Rook. Un arsenal întreg este disponibil la venditori sau prin intermediul unor dozatoare dispuse convenabil în orice zonă sigură. Eroul nostru gelat poate transporta până la patru arme, dacă cîngătoarea din piele îi permite. Cantitatea de muniție depinde și ea de tipul recipientelor echipate, așa că nu strică puțină vânătoare înainte de misiunile principale. Cât despre arme,

acestea sunt împărțite pe categorii și permit modificări, contra-cost, prin adăugarea de accesorii sau aplicarea unei alte scheme de culori. Cele mai eficiente sunt, de departe, puștile de asalt și sniper-ul cu amortizor, deși un arc modificat, cuplat cu skill-ul aferent, poate face minuni. Tactica relocării funcționează perfect, de cele mai multe ori misiunile fiind floare la ureche chiar și pe un nivel de dificultate avansat. Mi-a lipsit acel kick ca-



racteristic armelor din FC2, așa cum mi-au lipsit și momentele în care o armă se bloca sau trebuia curățată – trăsături interesante de gameplay ce nu și-au mai găsit locul. Totuși, Ubisoft tinde să imprumute elemente de design dintr-o franciză în alta, lucru evident și în Far Cry 3. Din loc în loc sunt plasate turnuri de comunicații abandonate, pe care Jason trebuie să urce, câștrându-se asemenea unui Ezio/Connor modern. Odată ajuns în vârf, I se „sincronizează” cu mediul înconjurător, descoperind un nou segment din harta jocului. În loc de saltul în căruța cu fân, pe insula Rook este populară coborârea cu tiroliană, la fel de spectaculoasă. Cu fiecare turn deblocat, noi arme devin disponibile gratuit, eliminând costul achiziționării. Eu am parcurs jocul folosind un singur loadout: o armă de asalt cu amortizor pentru căpăciți pirai, un sniper eficient în misiunile cu spații deschise, arcul cu săgeți la vânătoare (săgețile sunt recuperabile) și o mitralieră, perfectă atunci când un vehicul inamic pune probleme. Jason poate ataca ori când gamizoanele piraiților, eliberând teritoriile întregi de sub influența acestora și redând puterea războinicilor Rukyat. Am savurat fiecare astfel de asalt, profitând din plin de adăpostul nopții și takedown-urile mele, executate cu maceta din dotare. Era să uit de camera DSLR, un gadget folosit pentru a marca țintele în funcție de rol și tip. Mai multe avanposturi eliberate înseamnă noi misiuni secundare, complet opționale. Din păcate, majoritatea implică obiective repetitive și ajung să fie plictisitoare în scurt timp. Am preferat să îmbin utilul cu plăcutul, completând cât mai multe misiuni Hunter's Path. Vânătoarea cu arcul mi-a rămas întipărită în memorie drept o activitate bestială (la propriu), de care m-am săturat cu greu. Nu vă imaginați că sunt adeptul cruzimii față de animale – am acasă două pisici și un câine. Iubesc necuvântătoarele și respect natura, dar FC3 mi-a oferit șansa unei liberări de fiară. Mi-am perfecționat tehnica de vânătoare, am învățat să pândesc din frunzișuri și în scurt timp eram o mașină perfectă de ucid. Nu-mi aduc aminte alt joc capabil să-mi educe simțurile așa cum a făcut-o Far Cry 3. Este recomandabil să explorați insula din colț în colț, acumulând cât mai multă experiență și bani din queste. În plus, o sumedenie de temple abandonate adăpostesc relicve prețioase, ce valorează foarte multe puncte de XP.

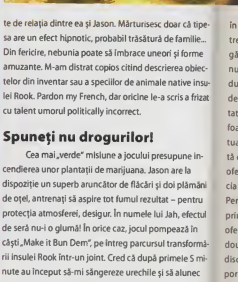
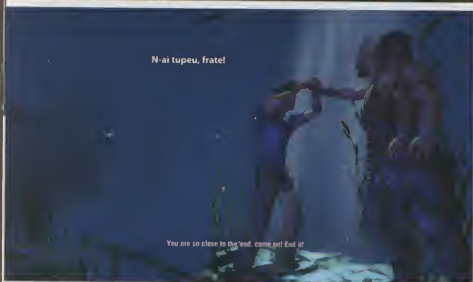


Locația lor este indicată pe minimap, așa că sunt ușor de reperat. Se pare că insula Rook are și ceva istorie din WWII în spate, căci s-ar putea să descoperiți vestigiile ale armatei Imperiale, înghițite de întunericul junglei...

Vehicular Jungle Fever

Dacă perspectiva mersului pe jos nu vă surâde, cel de la Ubisoft au introdus un sistem de fast travel similar celui prezent în Skyrim. Odată ce o gamizoană este eliberată, ea poate fi accesată printr-un simplu clic pe hartă. Totuși, e păcat să nu vă bucurați de epicsness-ul

ari,
a
e
il
e
e



vehiculelor incluse în joc, răspândite pe toată suprafața Insulei Rook. Cel mai des veți întâlni automobile, destul de eficiente pe drumurile de pământ, însă inutile în adâncul junglei. ATV-urile și buggy-urile sunt mană cerească pe terenul accidentat, oferind un raport perfect între viteză și fiabilitate. Relieful Insulei este brădat de râuri navigabile, o barcă pneumatică sau un PWC dovăduindu-se extrem de practice... până la întâlnirea cu o cascadă. Pentru un supraviețuitor hardcore cum este Jason, calea aerului rămâne singura metodă de transport suficient de balis. Deltaplanul este manifestarea absolută a temerității, servind drept cea mai tare metodă de a lua cu asalt o bază a piratilor. Imaginați-vă un tip tatuat, cu ochii injectați și o mitralieră în spate, pogorându-se din ceruri asemenea unui arhanghel aducător de moarte și plumb încins. Up yours, domnule pirat isteric!

„Pardon my French!”

Cu excepția grupului de pușlamale, restul personajelor din Far Cry 3 sunt realizate excepțional. La dracu, până și Jason începe să devină simpatic pe măsură ce îți înmoale maceta în tot mai mult sânge de pirat. Pe de o parte, îl avem pe Vaas, incontrollabil și imprezibil, cu niște replici scrise și interpretate atât de bine, încât mi-au dat lacrimile. Așa da, un adevărat criminal psihopat! Aplauze Ubisoft, aplauze! Îți e mai mare dragul să-l privești într-o criză de furie, gata să îl decapiteze pe amărâtul de Brody cu ditamai maceta. Pe de altă parte, Hoyt, capul întregii operațiuni – și din a doua jumătate a campaniei, antagonistul no.1 – cade într-un con de um-

bră. Nu lese cu nimic în evidență și nu convinge deloc. Între ei și Jason nu există o coliziune, o confruntare intimă, așa cum reușește să stărnească Vaas. Campania single deschide porțile unui ospiciu și aduce laolaltă un cast peștri, pe alocuri chiar sinistru. Dacă prietenii lui Jason mi-au provocat greață (da, există o repulsie personală), nu același lucru se poate spune despre insulari. Doctorul Earnhardt, un „botanist” experimentat în efectele temporare ale substanțelor narcotice, dar modelat în compartiment de cele permanente, îți oferă, pe lângă sprijin și adăpost, una dintre cele mai interesante misiuni ale jocului. Nu am avut ocazia să încerc pe propria piele efectele psihedelice ale ciupercilor Psilocybin – deși îmi aloc mereu o perioadă de research înaintea oricărui review. Încă nu am ajuns să mă confund cu personajele despre care scriu –, sunt curios dacă efectele resimțite de Jason prezintă similitudini cu experiențele reale, manifestate după descoperirea „ciupercutei magice”. Altfel, misiunile principale variază de la cele tip WoW (adună patru frunze roșii) la unele ceva mai complexe, cu multiple obiective. JB (heh) explorează peșteri și sabotează vapoare aflate în larg cu o naturalețe ieșită din comun pentru un „dude” abia scăpat din colegiu. Explicația talentelor sale extraordinare vine din puterea indusă de Tatau. Misticismul joacă un rol major, deloc surprinzător ținând cont de conexiunea dintre trăirile religioase, stările de exaltare spirituală și narcoticele psihotropice. Întruchiparea supremă a șamanismului din Far Cry 3 este Citra, conducătoarea absolută a războinicilor Rakyat. Nu vreau să vă stric plăcerea cu detalii lega-

te de relația dintre ea și Jason. Mărturisesc doar că tipa se are un efect hipnotic, probabil trăsătură de familie... Din fericire, nebunia poate să îmbrace uneori și forme amuzante. M-am distrat copios citind descrierea obiectelor din inventar sau a speciilor de animale native Insulei Rook. Pardon my French, dar oricine le-a scris a frizat cu talent umoral politически incorrect.

Spuneți nu drogurilor!

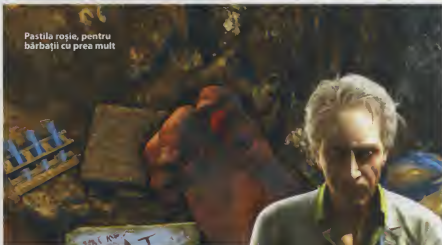
Cea mai „verde” mlsună a jocului presupune incendierea unor plantații de marijuana. Jason are la dispoziție un superb aruncător de flăcări și doi plămâni de oțel, antrenată să aspire tot fumul rezultat – pentru protecția atmosferei, desigur. În numele lui Jih, efectul de seră nu-l o glumă! În orice caz, jocul pompează în câști „Make it Bun Dem”, pe întreg parcursul transformării Insulei Rook într-un joint. Cred că după primele 5 minute au început să-mi sângereze urechile și să alunec într-o dulce comă. Creierul meu are o limită de episcis & awesomeness, iar Far Cry 3 a șters pe jos cu ea. Combinația dintre flamethrower, ganja kalli și Damian Marley a fost prea mult. Marijuana nu e singurul drog pe care Jason îl întâlnește în cantități industriale. Seta doctorului Earnhardt este un adevărat paradis pentru ciupercutele colorate. Întrebați pastila roșie. One love, one heart, mon!

Probleme în Paradis

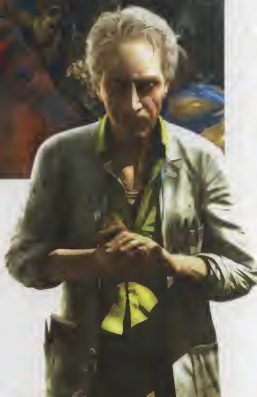
Pe partea tehnică, Far Cry 3 primește un punctaj ridicat. Grafica este Incredibilă, Insula Rook fiind un adevărat paradis vizual. Vegetația luxuriantă este străbătută de razele soarelui, cascadele înalte se varsă în lacuri cristaline, iar rășnitul este umitor, privit de pe o plajă liniștită. Personajele sunt modelate convingător, cu precădere prietenii lui Jason, Citra și Vaas. Am nominalizat aceste personaje fiindcă tind mereu să-și bage fața în „camera” oferind câteva prim-planuri de nota 10. Deși nu am avut ocazia să o plătesc personal, Kimi mi-a trimis un screenshot luat de sub Rook Island. Căderile sub hărtă țin de perioada Quake și nu au ce căuta într-un joc din 2012. Sper să fie un caz singular, altfel problema este destul de gravă. Totuși, cel mai enervant lucru din joc este delimitarea strictă a zonelor pe care se desfașoară o misiune. Dacă arealul respectiv este părăsit, pe ecran apare scris, mare și frumos, „MISSION FAILED”. Nu pot să înțeleg această decizie cretină a producătorilor, o chestie atât de idioată, încât edipsează chiar și lipsa totală a unui AI. Dacă oponenții sunt înzeestrați cu un AI retardat, la nivelul unui bump car. Nu știu decât să șarjeze, ca mai apoi să alerge



În direcția opusă, dacă ai lovit un perete. Misiuni întregi permit completarea „la macetă”, grație stupefienții gârziilor. Ubisoft a încercat să completeze prostia prin număr, o soluție de moment, deloc inspirată. Tânjesec după libertatea oferită de spațiile open world vaste, deschise, mai ales atunci când jocul îți permite o libertate creativă lipsită de gătuiri. Ador să-mi fac propria foaie de parcurs, umblând nestingherit prin mediul virtual și urmărind seriile de obiective într-o ordine stabilită de importanța pe care eu le-o acord. Far Cry 2 mi-a oferit posibilitatea unei experiențe sandbox în sălbăticia Africii, și trebuie să recunosc că mi-a căzut cu tronc. Personal, îl consider un joc bun, dar recenta distribuție prin GOG a fost avertismentul perfect înainte de festivalul oferit în FC3. Nu am urmărit o comparație între aceste două jocuri și în niciun caz nu am vrut să aduc în discuție originalul. De fapt, cele trei FPS-uri ieșite pe porțile studiourilor Ubi nu au nicio legătură între ele, cu excepția titlului. Există oareșce trăsături conceptuale comune, identificabile la nivel de gameplay, însă nu sunt suficiente pentru a considera FC3 o continuare naturală a primelor două jocuri din serie. Ba mai mult, eu nu îl consider nici măcar un succesori spiritual. La drept vorbind, cifrele din coada numelui servesc exclusiv unei ordonări cronologice, deși decizia schimbărilor radicale (subliniez termenul) de la joc la joc este, oarecum, discutabilă. Din perspectiva mea, lipsa continuității nu prezintă riscul alienării jucătorilor – dimpotrivă, fiecare nou Far Cry ar trebui considerat drept un joc independent, de sine stătător. M-am săturat de trilogeile alcătuite din cinci capitole, producții aberante născute din



ideea că orice vacă poate să fie mulșă la infinit. Fuck that milking shit! Prefer să încalc bocancii unui personaj original, cu un background individual, chiar dacă sunt nevoit să dau dublu clic pe o iconiță al cărei nume îmi provoacă un deja-vu. Titlul unui joc mă interesează de la zero spre deloc, motiv pentru care aș fi putut numi FC3, nu știu, „Jungle Fever III” pe întreg parcursul acestui review, fără să îl pierditez sensul sau scopul. Așadar, vă las în compania unui citat potrivit, înainte de Apocalipsă: „Did I ever tell you what the definition of insanity is? Insanity is doing the exact... same fucking thing... over and over again expecting... shit to change... That. Is. Crazy.”



■ Aidan



VERDICT LEVEL

- neluarea, înțeparea în coadă a unui frate parcurtor
- demența în gura mare de la începutul jocului
- înțeparea, înțeparea în coadă a unui frate parcurtor
- demența în gura mare de la începutul jocului
- înțeparea, înțeparea în coadă a unui frate parcurtor
- demența în gura mare de la începutul jocului

PE SCURT:

Far Cry 3 este un joc apăsător. Propășiile o dată de Valium înșelătoare, fumează unod tris violent în adinul nebuniei

8.9

Gen: Productor: Normal Distribuitor: Ubisoft

CERINTE MINIME:

Procesor: 2.0 GHz Memorie: 4 GB Video: 1 GB

ALTERNATIVA FAR CRY 2

Cu o atitudine simplă și un motiv, FC2 este o încercare în Africa sălășă și brutală, unde distanța umană înlocuiește nebunia de pe insula Rook.

One for the money

CALL OF DUTY[®]

BLACK OPS II

Dacă vorbim despre sequel-uri și mai ales despre noi episoade din serii cu vechime, 2012 a fost un an cu puține satisfacții, mai ales pentru un jucător care a văzut cam de toate în cei cincisprezece ani de activitate. Așa se face că am așteptat noul Call of Duty cu scepticism, ba chiar nu am vrut să am nimic de-a face cu el. Dar n-am reușit să mă fereșc.

Dacă în materie de pac-pac online seria a cunoscut o evoluție constantă (multiplayer consistent și competitiv, ce a crescut în valoare cu fiecare nouă iterație), campaniile solo ce l-au urmat lui CoD 4 au încetat să mai impresioneze. Însă cu Black Ops m-am împăcat pe undeva, iar asta pentru că a avut câteva idei bune, ce m-au făcut să cred că poate exista evoluție și în acest departament.

Un pas înainte, doi înapoi

Acțiunea din Black Ops II se petrece în 2025, când chinezii și americanii își dau unii altora gloante ce prevestesc un război de proporții globale. În paralel, un traficant de droguri și terorist cu acte în regulă, dar foarte popular în rândul celor mai slabi de inger și săraci lipiți pământului, conduce un grup de insurgenți către țelul său de-o viață: distrugerea Statelor Unite ale Americii. Logic.

Povestea, care include și o parte dintre protagoniștii jocului original (Mason, iar acum și progenitură lui), plasează acțiunea când în viitor, când în trecut, undeva după evenimentele din primul Black Ops, și o ține într-un du-te-vino amețitor până la final. Spre marea mea dezamăgire însă, căci am fost naiv să cred altceva, povestea jocului este atât de încălcată și incoerentă, încât

cu greu am reușit să înțeleg ceva din ea. Alții, probabil, au fost și mai puțin norocoși. De la un punct de cotitură la altul, sunt șanse să nu percepi altceva decât explozii și schimburi haotice de gloante, confuzia devenind atât de mare uneori, încât te poți trezi trăgând cu sete chiar și în proprii tăi camarazi. Singurul obiectiv este să omori tot ce răsar în calea succesului patriei mumiă, iar în final să o salvezi, ca un bun american ce ești.

A nu se înțelege însă că este mai prost decât celelalte jocuri din serie, ci doar că suferă de aceleași probleme pe care le-au avut toate de la Modern Warfare 2 încoace, cu precădere firul narativ încălcat, dificil de

descifrat fără a-ți da dureri de cap. Trecurile bruște și prea dese de la o perioadă de timp la alta nu numai că sunt greu de digerat, dar nu aduc niciun beneficiu firului narativ. Apoi, repetatele acte de cruzime extremă la care am participat – momentele așa-zis epice pe care producătorii s-au obișnuit să ni le descrie până în cel mai mic detaliu și cu care se mândresc – au ajuns să mă obosească din ce în ce mai tare. Ca să nu mai zic că Black Ops II este primul joc din serie în care am înfruntat și aproape lichidat o întreagă armată de clone ale unui insurgent african pe jumătate dezbrăcat, într-un măcel comic ce mi-a adus aminte de cafuriile hilare

Mason, fuul,
intră în acțiune

CELERIUM
Mystery 2025

MISSION BRIEFING

PRIMARY

M27

Millimeter Scanner

SECONDARY

Titus-6

Attachments not available

OBJECTIVE: Obtain Celerium



ENTER Start Level ESC Back B Career Record

OPTIONAL & EQUIPMENT

AKG Surround

5.1 Surround

PIPS

Access Kit



Operațiune de salvare



Recunoașteți personajul?



Un actor grăbit...

din Serious Sam, dar fără a fi nici pe departe la fel de provocator și cu atât mai puțin distractiv. Iar asta se întâmplă în primul nivel.

Nivelurile sunt însă mai întinse, mai puțin restrictive, și includ atât schimburi de focuri electrizante, cât și episoade tactice, în care rezolvi problemele de la distanță. O fi el deosebit de violent, obositor și absurd, însă designul nivelurilor din Black Ops II este surprinzător de reșit, mult peste celelalte jocuri din serie. Păcat de AI-ul puțin imbecil, inamicul constituind o provocare reală doar pe nivelurile ridicate de dificultate.

La vremuri noi, tot noi

Marea noutate pentru serie o reprezintă includerea unor finaluri alternative, ce pot fi atinse prin îndeplinirea unor anumite acțiuni pe parcursul jocului. Din nefericire însă, finalurile alternative nu par să vină ca o consecință logică a vreunei acțiuni ușite din comun. O chestie totuși pardonabilă, aș zice, în condițiile în care însăși povestea jocului nu are cine știe ce sens.

Pentru mine, singura



Checkpoint Reached

Roboții nu pun nici ei prea mari probleme

surpriză reală a fost dată de includerea în misiunile de tip Strike Force a unor elemente specifice Jocurilor de strategie în timp real, cu obiective bine delimitate. În cadrul acestor misiuni, poți controla personal sau de la distanță diverse unități armate. Inclusiv soldați, turele și roboți, cu sarcina de a apăra diverse obiective pe hartă, escorta unități aliate și captura puncte de interes strategic. Ca o curiozitate, se pare că inclusiv aceste misiuni influențează modul în care se va termina jocul. Dar pentru că strategia nu se pupă prea bine cu un FPS ce pune accentul pe acțiunea furibundă, jucat mai ales de oameni care nu înghit RTS-uri, rezultatul nu este deloc cel scontat. În plus, elementele specifice acestui gen de jocuri nici măcar nu au fost implementate prea corect. Prin urmare, să nu vă așteptați la cine știe ce distracție

pe parcursul acestora. Chiar dacă schema de control a unităților din subordine este destul de intuitivă și eficientă, trecerea de la una la alta în timp ce-ți suieră gloanțele pe la urechi este anevoioasă și frustrantă.

Din fericire, Black Ops II oferă satisfacții maxime în alte departamente, cum ar fi modul de joc Zombies, ce face o revenire spectaculoasă. Mai mult, jocul include chiar și o variațiune pe aceeași temă, o mini campanie intitulată Tranzit, caz în care un autobuz cu jucători se plimbă între diverse locații, în timp ce morții-vii caută să-l pape, iar în apărarea lor, jucătorii pot folosi diverse gadget-uri, rezultate din combinarea unor anumite obiecte găsite prin decor. În plus, chiar și autobuzul poate fi blindat.

N-a existat însă nicio altă motivație care să mă fi



Checkpoint Reached

Batman? Robin? Nici vorbă, doar două everite zburătoare.

Hold SHIFT while using Mouse Look to pivot at with the steering angle.



Într-o misiune din Afganistan, un altor "BO" călătorește cu ambarcuni de rachete înspăinate. Rambo ar fi înecător.



Dronaie fac prapad în multiplayer

determinat să rămân prea mult timp ancorat în acest mod de joc, alta decât dorința de a obține un scor din ce în ce mai bun, dar sunt absolut convins că există o mulțime de alți jucători cărora le-a picat cu tronc – unii, mai mult decât alții, se simt ca acasă în compania cifrelor, iar orice lucru în plus este binevenit, presupun.

Neapărat să jucați Zombies în cooperativ, de preferat în compania unor prieteni dotați cu câști și microfoane, caz în care, ca și Left 4 Dead, devine mult mai distractiv.

În fine, multiplayer

Și știți deja că e bun. Totuși, cu excepția noulor jucării aducătoare de moarte, majoritatea schimbărilor nu sunt notabile, ba aș spune chiar neglijabile la prima vedere, pentru că vorbim despre o franciză care și-a făcut un scop din a oferi an de an cam același lucru, dar unul număr uriaș de fani fideli, ce cumpără orice nou joc din serie fără ca înalte să se gândească de două ori.

Una dintre noutățile notabile, dacă nu cumva singura, este legată de modul în care creștii în rang. Jucătorul fiind recompensat la fiecare nivel nou pe care îl atinge cu însigne, ce deblochează diverse arme și perk-uri. În acest fel, novicilor li se dă mai devreme ocazia de a folosi arme și gadget-uri comparabile cu cele ale veteranilor, într-o încercare de a-l împiedica pe cel din urmă să-și facă de cap pe hartă. Oricum ai lua-o, însă prospăturilor nu le va fi cu mult mai ușor să-ți combată.

Black Ops II mai primește o bilă albă pentru faptul că, pe lângă obișnuitele noi hărți, gadget-uri high-tech, arme și perk-uri, producătorii s-au hotărât, în sfârșit, să includă opțiunea de joc împotriva boților, un mod de joc



Rusnac prins cu mâna în borcanul cu fursecuri

deja consacrat în jocuri cu care concurează, și care le dă noilor veniți șansa să se acomodeze mai ușor cu mecanica de joc, înalte de a se aventura pe servere.

În rest, multiplayer-ul din Black Ops II este la fel ca și până acum, un mediu cât se poate de familiar pentru obișnuinții seriei, care se vor pierde fără ezitare în el. Pentru că da, este cel puțin la fel de valoros ca și predecesorul său, iar pe felia lui de plată, unul dintre cele mai bune ale momentului, poate chiar primul.

Same old

Black Ops II ocupă un loc important în lumea shooterelor competitive moderne, pe care, strict din acest

punct de vedere, îl merită. Cu toate acestea, mă așteptam la o oarecare evoluție și în acest sens. Dar mai rău îmi pare de campania solo, care a ieșit așa cum a ieșit, iar asta în ciuda faptului că Activision a angajat pe barierei scenariști și actori de la Hollywood, dar care nu au reușit să revitalizeze nici de această dată o serie ce nu mai strălucește de mult prin originalitate. Dar poate că cei de la Activision nici nu-și doresc asta, ci se mulțumesc cu o rețetă care le-a adus până acum miliarde de dolari în visterie – scenarii subțiri și campanii relativ scurte, dar cuplate cu un multiplayer de calitate. Iar lumea nu se plânge. Deocamdată.

KIM



Nuketown 2025 – makeover pentru harta care a făcut senzație în MW3.

VERDICT LEVEL

- multiplayer excelent
- Zombies, Tronix
- arsenal stufos și foarte variat în multiplayer
- poveste încălzită, greu de digera
- AI cam pe nicăieri, cel puțin pe perioada dezvoltării

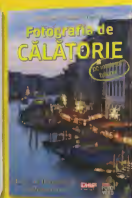
PE SCURT: Activision revitalizează în breșea rară, la fel ca în trecut, un mod de joc scurt de producție, ce permite mulțurii și constantă. Campanie solo lungă, dar cu acțiune de calitate și un multiplayer de rețetă pentru fani pac-pac-ul online. Dacă vreți dintr-un Call of Duty: Modern Warfare 2, evident.

Scor: Produs 4.0 / 5.0
Distribuitor: Activision
CERINTE MINIME: Procesor: Pentium 4 / 5.0
Memorie: 1 GB / 2 GB

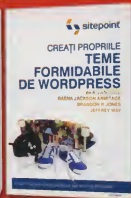
ALTERNATIVA RAMBO (FIRST BLOOD)
Primul joc din seria Call of Duty: Black Ops II, dar care a fost publicat, a conștientizat mai puțin decât cel de al doilea din seria Call of Duty: Black Ops II.



EXCLUSIV ÎN MAGAZINELE INMEDIO PROMOTIE 2+1



CUMPĂRĂ DOUĂ dintre cărțile de mai sus
și primești **BONUS** una dintre cărțile de mai jos:



*Ofertă valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele Inmedio.

Candy Neon Story



Mă complac într-o relație specială cu jocurile minimaliste sau cu cele reduse la absurd. Într-un fel, simt că am în față o carte de colorat nou, iar imaginația mea preia rolul colorilor. Pot completa contururile goale cu poveștile mele, cele pe care mi-am dorit întotdeauna să le cunosc. Pot să mă amuz și să mă întristez singur, în fața unor pixeli amorfi. Fie am prea mult timp liber, fie sufăr de o demență gravă, cauzată de vreun prion cu efecte devastatoare, căci în ultima vreme am început să caut tot mai multe astfel de jocuri. Mă bucur din cale afară când primesc pentru review câte un platformer sau un indie experimental, pentru că doar așa reușesc să îmi astâmpăr pofta de aventură și existență microcosmică. Pid e cea mai recentă felie de tort servită, de gustul căreia nu m-am săturat încă. Vă rog de la bun început să îmi îngăduiți o notă de subiectivism glucidic, fiindcă voi încerca să punctez, în rândurile ce urmează, aroma neon-candy din jocul pregătit de Might and Delight.

Automaton in Distress

Știți ce este culmea? Pid nici măcar nu are legătură cu dulciuriile sau neonul. În schimb, senzația receptată din stilul artistic al jocului s-ar putea să inducă astfel de percepții senzoriale. Vedeți, trăim într-o societate marcată de o cultură pop incapabilă să își imagineze viitorul altfel decât monocromatic (vezi Deus Ex, Mirror's Edge) ori dominat în totalitate de lumina gazelor nobile (Blade Runner, anyone?). Fiindcă jocurile video sunt un produs al conștiinței sociale, era de așteptat ca acest trend artistico-futuristic să își facă simțită prezența, iar Pid este o experiență sinestezică prin definiție. Stilul grafic ales de Might & Delight, împreună cu paleta de culori, muzica și dialogurile indescifrabile, murmurate de personaje, alcătuiesc o lume zidită din fantezie și inocență, unde impuritatea este o forță antagonică. Încercați să vă gândiți la Spirited Away, dacă vreți un exemplu edificator. De fapt,



chiar și Limbo împarte puțin din lumea lui ermetică cu Pid. Povestea pare simplă: un puști, pe nume Kurt, adoarme în autobuzul interplanetar și se găsește rătăcit la capăt de linie, pe o planetă ciudată, unde timpul și viața par să curgă după reguli proprii. Așadar, avem o premisă fantastică și un personaj atipic, blocat într-o lume stranie. Am rămas plăcut impresionat, încă de la bun început, de metoda prin care producătorii au ales să genereze feeling-ul bizar: culorile predominante sunt roz și bleu, într-o nuanță neon-candy, de obicei asociată cu inocența, jovialitatea și perioada incipientă a copilăriei. Numai că în Pid, aceste culori își pierd semnificația general acceptată și devin simboluri ale unei lumi-collivie, unde Kurt este captiv și amenințat permanent cu plerzană. Sincer să fiu, nu sunt sigur că în universul jocului există conceptul de moarte, așa cum o cunoaștem noi, căci personajele întâlnite pe parcurs seamănă cu niște marionete animate, blocate în timp, zidite în dimensiuni individuale. Contrastul tinerețe-bătrânețe este prezent mai la tot pasul, Kurt fiind promotorul curiozității și al escapadei din acest lumii roz, pe când restul locuitorilor planetei străine sunt lipsiți de viață, privați de libertatea unor trăiri interioare complexe.

Majoritatea personajelor întâlnite îi oferă sprijin micului Kurt. Ascultați mereu ce au de spus.



Obiectele folositoare sunt disponibile la astfel de vending machines.

★72

Paradoxal, Kurt, deși un venetic al lumii în care este pierdut, o parcurge și o cunoaște cu un interes crescând, încercând să ajungă spre o destinație îndepărtată: The City. Orașul devine un nexus, un punct de confluență, unde personajul principal din Pid trebuie să își găsească o metodă de scăpare. Totuși, vorbim despre un platformer cu o mecanică de joc ceva mai tradițională decât ar sugera stilul artistic ori povestea, iar Pid are momentele sale frustrante, capabile să ridice de la tastatură chiar și un maestru Zen.



rămăs în continuare loiale conceptelor elementare. Kurt sare, merge de-a bușilea și – aici e partea unde lucrurile devin interesante – levitează.

Folosind un cristal magic, Kurt poate să genereze o rază luminoasă, cu efect antigravitațional, folosită ca „mijloc de transport”. Cristalul aderă la suprafața pe care este aruncat, indiferent de unghi, anumite zone fiind imposibile de parcurs altfel. Pid permite utilizarea simultană a două raze, cu efecte neașteptate, atunci când sunt folosite pe suprafețe aflate în mișcare sau prin întrucușarea sub anumite unghiuri. Razele nu produc doar imponderabilitate, ci acționează cu o forță opusă gravitației, ridicându-l pe Kurt sau împingând gârziile inamice în țepi și capcane. Pentru a „condimenta” lucrurile, lumea din Pid este plină de zone periculoase, patrulate de gârziile Orașului și tot soiul de automata, pe lângă capcane și suprafețe letale. Parcurgerea nivelurilor poate să devină extrem de frustrantă, în special

Razele de lumină îl ajută pe Kurt să depășească orice obstacol.

★87

Pink is the color of oblivion

Se pot face nenumărate speculații și presupuneri asupra adevăratului sens din spatele poveștii plămăuite de Might and Delight, dar elementele de platforming au

atunci când sunt necesare combinații de raze și sincronizarea cu diferite mecanisme ce împiedică progresul lui Kurt. De foarte multe ori, cea mai mică greșală are consecințe fatale, deși jocul salvează des, în zone predestinate. Pe deasupra, numărul de vieți este nelimitat,

o zonă dificilă putând fi reluată de mai multe ori. Kurt se află în posesia unui rucsac, întrebuițat drept spațiu de stocare pentru diferite iteme folositoare, cum sunt vestele de protecție și bombele. Aceste obiecte se găsesc fie sub formă de drop, după distrugerea unui inamic, fie la puncte de vânzare automate. Stelele strălucitoare, grupate în constelații, servesc drept monedă – o notă artistică frumoasă din partea producătorilor. Ocazional, jocul scoate în cale câțiva boși, foarte dificili de învins. Din păcate, cei de la Might and Delight – responsabili și pentru Bionic Commando Rearmed – au considerat mărirea artificială a dificultății o soluție potrivită, așa că au lungit kilometric barele de health. Deoarece majoritatea boșilor necesită soluții unice pentru a fi învinși, moartea repetată de câteva ori ajunge să fie mult prea greu de tolerat... and then you rage quit... Aici, Pid pierde groaznic de mult. Diferența dintre el și clasicul Contra, un alt joc rămas în istorie pentru dificultatea ridicată, constă în abordarea complet diferită a platforming-ului. Pid vrea să crezi că este un joc inteligent, unde fiecare puzzle are o rezolvare spectaculoasă. E bine, lucrurile sunt departe de a fi atât de roz... sort of. De cele mai multe ori, repetiția și norocul sunt singurele metode de a completa un nivel, iar acesta este un defect serios în designul jocului. Dacă treceți cu brio de prima jumătate de oră, atunci s-a prins de voi bine de tot. Nu uitați că Pid oferă și un mod co-op, unde Kurt primește un partener de aventură, în persoana lui Audrey. De asemenea, coloana sonoră jazz, realizată de Retro Family, merită ascultată de câteva ori, fiind disponibilă în versiunea GOG a jocului. Așadar, Pid primește o caldă recomandare, însoțită de o avertizare prietenească: a nu se juca după trei cafele!

Aidan

Stelele sunt foarte folositoare. Încercați să adunați cât mai multe.



VERDICT LEVEL



- ▶ personaj principal simpatic, ușor de îndrăgit
- ▶ stă foarte la bine la capitolul impresie artistică
- ▶ devine frustrant mult prea repede, risicând să îndepărteze jucătorii

PE SCURT:

Pid este un platformer realizat cu multă înțelepciune, recomandăm iubitorilor genului.

87

Gen: Puzzle Platform. Producător: Might and Delight. Distribuitor: Mega-iso.

Preț: 19.99\$ (GOG) / 24.99\$ (Steam) / 29.99\$ (GOG) / 29.99\$ (Steam)

CERINȚE MINIME:

Procesor: 1.5 GHz / Memorie: 1 GB RAM / Video: 128 MB VRAM

ALTERNATIVA: BIONIC COMMANDO REARMED

Calitate și distracție, merită încercat, dacă s-a născut nevoia unui joc cu atmosferă retro.

Cu Nordul în sus



Cu o serie Heroes of Might and Magic (sau Might and Magic: Heroes, cum dorii) voi să-i spuneti) care falimentează companii și coboară gacheta din ce în ce mai jos cu fiecare sequel, expansion și DLC, nu e greu de înmaginat de ce Katauri nu numai că n-au dat colțul, cum se întâmplă, de obicei, celor care fac jocuri, și nu filme interactive, ci au reușit să ajungă la al patrulea titlu din seria King's Bounty. E drept, patru jocuri aproape identice, fără multiplayer (o componentă pe care Katauri se încapățânează să-o ofere doar celor având cont și timp de Facebook), dar cum seria Heroes se duce în jos, iar jocuri precum King's Bounty nu cresc pe toate drumurile, nu-mi vine să-l critic cu toată gura pe ucrainenii de la Katauri.

Olaf din capu' satului

Dar să o luăm cu începutul. Nuria Amelle, eroina sexy care a preluat mantia lui Bill Gilbert din The Legend, a fost înlocuită la rândul ei de un viking optzecist, vânos, pletoș, mustăcios, uns cu toate alifile și pomeziile barbare, cu pieptul ceva mai uleat decât toporișca din dotare. Musculosul Olaf, căci așa l-au botezat părinții săi vikingi, ar fi avut o carieră strălucită în showbiz alături de Manowar. Sau ca tăietor de lemne într-o megaproducție porno canadiană cu o văduvă tinerică și șase hectare de pădure moștenite de la răposatul soț. În Warriors of the North, Olaf va trebui să se mulțumească la început cu rolul de mezin al unei familii influente de vikingi, mereu dornic de afirmare în câmpul muncii, în câmpul cârciumii

și pe câmpul de bălăie. Lăsând gluma la o parte, noul personaj se înscrie perfect în stilul cu care ne-a obișnuit seria King's Bounty până acum. Adică un semi-kitsch fantasy absolut delicios, cu un iz puternic de basm fermecat rusec. Nu mai insist asupra atmosferei, aveți două articole (al meu și al lui Caleb) care tratează cu entuziasm tineresc acest subiect atât de drag vouă. Cu bune și cu rele, atmosfera, stilul grafic, scriitura, personajele, glumițele, dialogurile kilometrice pline de typo-uri, traduse de o mână de oameni cu o pasiune fără margini, care în mod cert le depășește în multe cazuri cunoștințele de limbă engleză, au rămas aceleași. Nimic nu m-a surprins în mod special în Warriors of the North, căci e greu să te mai miște ceva după cantitatea impresii





manță de ciudățenii absolut adorabile întâlnite în The Legend și Armored Princess. Deoarece a trecut ceva de la ultima mea vizită în universul King's Bounty (aproximativ un an și ceva, adică aproape un deceniu în anul de game), am jucat Warriors of the North cu o deosebită plăcere, cuprins de o nostalgie extrem de confortabilă care m-a ținut lipit de monitor preț de aproape douăzeci și cinci de ore. Ca să fiu sincer, nu bag mâna în foc că mi-ar fi captat interesul într-un asemenea hal după un maraton de câteva săptămâni de Armored Princess, de aceea mă și felicit că m-am abținut să re joc un titlu King's Bounty în ultimul an, dar în acest moment și în aceste condiții a picat la țanc. Pentru mine, Warriors of the North fost jocul potrivit la momentul potrivit.

Încă una și mă culc

Dar să revenim la Prădăea cel Viking. Micuța Insuliță cîmăuită cu mână de fier și halbă de aur de Tata Olaf (are un nume viking pe care n-am reușit să îl rețin) se confruntă cu o mega-invazie de morți. Și când spun invazie, de fapt, veau să vă avertizez că o să bateți la scheleți, vampiri, oameni zombie, tarantule zombie, caiete dicționar zombie, patrule zombie, stafii străvechi, stafii tinere, sufli la a doua tinerețe, strigoi, moroi, pricolici, necromanți de o să vă lăsa pe nas. Și pălăjenii. Tămeseule, căpi pălăjenii. Până și primul boss este, SPOILER (cam târziu), o mai veche cunoștință cu opt picioare și opt mii de copii. Dar dacă sunteți cuminiel, strângeți din dinți și curățați tot ce mișcă pe cele patru insule înzăpezite (mai apar vreo câțiva pirai amărâți și câțiva armate de șerpi), veți căpăta ocazia să mă diversificați puțin vânatul. Asta nu înseamnă că veți scăpa de tot de morți. Ei sunt leitmotivul lui Warriors of the North. Dădă pregătiți-vă pentru un Imens zombiefest. Însă, ca orice joc din familia lui, Warriors of the North e un mic drog. Oricâte armate de lighioane nemoarte ai fi înfruntat până la trei și jumătate dimineața, tot nu te poți culca până nu învingi vampirul ăla arrogant pe fruntea că-

Victory!

Fight ended on round 12. You have received 4284 experience and a new level!

Olaf
Level 23
Experience 42'198

Treasure:

119'000

Troops lost:

26	19	107	20	14

Enemy troops killed:

Ksallotun
Level 26

117	125	179	36	1949
1021	495			

Damage inflicted (total 86'682):

369	43%	24%	11%	10%	8%	4%	53
-----	-----	-----	-----	-----	----	----	----

ruia scrie cu roșu „Impossible!”. Sau, „deadly” dacă ești mai slab de înger și/sau încă nu te-ai prins că Rune Mages sunt mai OP decât însuși Prințul Intunericului... Încă un level up!, îți spun... și mă apuc de lucru”. Și te apuci să lucrezi pentru nivelul următor. Te plângi pe forumuri sau amicilor amatori de jocuri că s-a exagerat cu morților și nu prea ai diversitate, dar, când ajungi acasă și nu te vede nimeni, mai plesnești un vampir peste ceață cu o legătură de usturoi. Ajutat, desigur, de cele cinci valkyrii nurlie pe care le veți culege de pe drum. Practic, cele cinci domnișoare războinice care, în timpul lor liber, însoțesc războinicii căzuți

în Valhalla, au înlocuit dragonul din Armored Princess. Ca să fiu sincer, nu prea am suportat dragonul lui Amelie, mai ales după ce în The Legend am reușit să o controlez pe însăși Tanti cu Coasa. Dragonul prinjese în armură era prea... draguț și pufos pentru ce haos crea pe câmpul de bătălie. Valkyriile în schimb... hubba hubbal Pe lângă faptul că vă oferă bonusuri cu duimul (bonusuri care cresc dacă oferiți fecioarelor cadouri în bani și obiecte, dacă mă gândesc bine, cam aceeași funcție o îndeplineau și nevestele lui Bill Gilbert), contribuie serios și la spectacolul din timpul luptei. Nu trec în revistă toate atacurile speciale ale valkyriilor (consumă energie, fac ravagii și chinulesc placa video cu un miliard de luminițe), ci voi menționa doar comoara-capcană a Hildei (Gertrudei, Gutsilbei sau cum mama lui Odin o cheamă pe respectiva, nicidecum n-am reținut numele nordice). Valkyria cu pricina va arunca un pumn de aur într-un hex indicat de jucător. În momentul în care o unitate inamică cedează tentației și pune mâna pe aur, capcană se declanșează și





dușmanul cel lacom va suferi pierderi măricele. În cazul în care o unitate care îți aparține culege aurul, ești mai bogat cu câteva sute/mii (în funcție de nivelul abilității) de galbiori. Fiindcă nu prea am avut probleme cu banii, n-am folosit această abilitate ca pe o sursă infinită (vorba vine, căci consumă Rage) de bănet, ci doar m-am distrat pe seama lăcomiei unor tarantule ghinioniste, dar să știți că se poate și e destul de ușor abuzabilă.

Fiindcă noul personaj este un om al Nordului, Katakuri ne-a pus la dispoziție o menajerie de unități noi mult mai în ton cu ocupația lui Olaf decât, să zicem, o armată de Insecte supra-dimensionate. Până veți ajunge pe continent", unde veți reîntâlni cunoștințe mai vechi, va trebui să vă bizuiți pe noile unități. Care sunt satisfăcătoare de multe și variate și se pretează unor tactici ceva mai agresive. Avem, astfel, un soi de prărie foarte utilă în număr mare, ceva mai eficient împotriva scheletelor decât arcașii clasici, cu un atac special AOE (pentru damage, sau când vrei să acumulezi Rage cât mai rapid). De obicei, ei sunt primii care îți strică planurile atunci când urmărești o victorie fără pierderi. Următorii pe scara ierarhică sunt vikingii clasici. Nu sunt foarte multe de spus despre ei, e bine să aveți cât mai mulți și să profitați de abilitatea Berserk (damage dublu) pe care s-o combinați, eventual, cu Stone Skin (chiar dacă jucați cu un Viking, echivalentul clasei Warrior, e bine să investeți câteva rune și în arborele de magie). Puțin mai rășchirți decât vikingii sunt berserkerii (mai mult sănătate, atribute mai bune și pot folosi de mai multe ori pe luptă abilitatea Berserk). Ei, săracii, au cam dus greul, cel puțin la început, când eroul meu era fiul ploii. O bună bucată de vreme, vikingii și berserkerii vor alcătui grosul armatei, iar ca să îi folosiți eficient, va trebui, după cum spuneam mai sus, să fiți mai agresivi. Pentru mine n-a fost o problemă majoră, căci joc cu Warrior de la începuturile seriei, plus că, până acum, n-am simțit nevoia să termin jocul fără pierderi. Însă un mag obișnuit cu kiting-ul va trebui să-și schimbe puțin strategia, cel puțin până poate recruta unitățile clasice, cu care l-au obișnuit primele două King's Bounty. Urmează un anunțator de topoare solid care m-a scos de multe ori din... aș, ca, răză mică de acțiune, dar fără penalizări în meele. O altă unitate interesantă (poate învia un număr măricele de trupe decedate cu cel mult două zile în urmă) este o valkyrie călare pe un urs polar. Domnișorica vikingă mai are și un atac ranged destul de puternic cu un cooldown de, cred, două zile și o abilitate care l-face pe atacatorul masculu să ratzeze atacul împotriva ei cu o probabilitate de 50%. Magii „facționi” sunt soothsayers. Au un atac ranged decent, însă cea mai interesantă abilitate a lor e Loki's Touch, care poate „convince” o unitate inamică să-și atace vecinul. Din nefericire, abilitatea nu-i afectează pe nemorți. Acum ar fi cazul să vă amintim ce ați citit puțin mai sus. Slavă Domnului că arma-



teile de undeod mai au în componență și niscăiva păianjeni... Și ar mai fi câteva unități interesante, dar într-o criză de spațiu și o să vă las vouă plăcerea de a le descoperi. În caz că n-ați făcut-o deja.

Tot la capitolul noutăți s-ar înscrie o nouă școală de magie (Rune Magic), câteva skill-uri care, ca să fiu sincer nu mi-au sărit în ochi (poate dacă ați jucat cu Skald, echivalentul paladinului, cred) și runele. Runele mi-au plăcut, deși mi-a luat ceva timp până am observat cele trei bulinuțe suspecte din dreapta-jos. Practic, fiecare unitate „vikingă” beneficiază de o rezervă de trei rune (cantitatea poate fi crescută cu ajutorul skill-urilor unor unități sau cu vrăji) pe care le puteți folosi pentru a-i crește atacul, defensivul și luck-ul. Sunt consumabile, deci asigurați-vă că le folosiți doar atunci când e absolut necesar.

Sfântul „Așteaptă!”

Într-un moment de maximă inspirație, l-am rugat pe Caleb (acum Andrei Licherdogol, cetățean respectabil) să vă prezinte King's Bounty: Armored Princess. După aproximativ o sută de ore de topărit din Insulă în Insulă prin The Legend, parcă n-aș fi vrut să sufar o supradoză de King's Bounty care să mă sature pentru vecie de simpatia strategie oferită de ucrainenii de la Katakuri Interactive. N-am exagerat și am fost răsplătit cu un joc de care am putut să mă bucur cum se cuvine. Așadar, dacă sunteți proaspăt ieșiți din Crossworlds, Armored Princess sau The Legend, v-aș sugera să mă așteptați puțin până să vă apucați de Warriors of the North. Nu de alta, dar veți avea o puternică senzație de deja-vu mult prea devreme decât e recomandat pentru o experiență plăcută și confortabilă. 1C și Katakuri nu și-au asumat niciun risc și ne-au oferit, practic, același joc cu un barbar optzecișt în locul unei prințese sexy, cu prea puține îmbunătățiri ca să justifice

timpul destul de îndelungat de producție. Dacă, în schimb, a trecut ceva vreme de la ultima voastră aventură în universul King's Bounty și vă mănâncă degetele să înapoiați trăirile câteva milioane de scheleți, vampiri, zombie și alte necurății venite de dincolo de moarte, Warriors of the North e alegerea perfectă. Celor nou veniți în lumea lui King's Bounty le recomand The Legend sau Armored Princess. Sunt mai ieftine, iar când o să vă reapere pofta de un King's Bounty, mai mult ca sigur că veți găsi Warriors of the North la jumătate din prețul de acum. Sau într-un bundle. Mi-s deosebit de dragi ucrainenii de la Katakuri, mi-e dragă și franciza lor, dar până nu văd un King's Bounty de care mă pot apuca la o săptămână după ce l-am rezolvat înaintașii, mă voi gândi întâi la portofelul meu și de-abia apoi la viitorul companiei.

cioLAN

King's Bounty
valkyrie
sistemul de luptă

► nimic ca adăscut nou

VERDICT LEVEL

7.8

PE SCURT:

Acțiune de tene după o povest îndelungată de King's Bounty sau dacă nu vă mai sature Domnișorica de răză mică.

Produs de: **Produs de**

Ofertant: **Ofertant**

Distribuit de: **Distribuit de**

On-Line: **On-Line**

Memorie: **Memorie**

CERINTE MINIME:

OS: **OS**

Procesor: **Procesor**

Memorie: **Memorie**

ALTERNATIVA

Un joc mai bun decât King's Bounty? Așteptați-vă la un preț mai mic.

CHAOS ON DEPONIA

Un haos mai atrăgător

S puneam în recenzia primului Deponia că e nevoie de o serie de îmbunătățiri ca jocul să facă saltul într-o categorie superioară. Lansat suficient de repede cât să profite de amintirea încă proaspătă a aventurilor cuplului Rufus și Goal, Chaos on Deponia reușește parțial să perfecțeze rețeta și să îmbogățească cu noi nuanțe lumea, mizerabilă la propriu, a primei părți.

Pentru început, povestea devine o idee mai interesantă, fiindcă „jubiția” Goal suferă de o accidentală schizofrenie: trei laturi diferite ale personalității ei sunt stocate pe trei carușe de memorie separate ca urmare a unei pseudo-intervenții chirurgicale. Rufus va putea alina după bunul-plac într-o Goal cea aristocratică, arțăgoasă și copilăroasă, trebuind să o cucerească pe fiecare în parte, profitând de slăbiciunile proprii fiecărei dispoziții. Nu numai că această găselniță generează un contrast pe cât de haios, pe atât de binevenit în privința dimensiunii personajului feminin, dar reușește și să provoace simpatii și antipatii față de cele trei Goal alternative, atașamentul față de personajele principale fiind unul dintre punctele nevralgice ale Deponiei. Din păcate, nu același lucru poate fi spus și despre Rufus, care rămâne la stadiul de caricatură a caricaturii – un Guybrush Threepwood fără savoare, ale cărui planuri excentrice și inițiative ratate nu-ți smulg zămbete, ci enervare. Pe scurt, cel mai deranjant minus al universului Deponia mi se pare incapacitatea de a propune un protagonist cu adevărat simpatizant, impresie negativă la care contribuie decisiv și interpretarea vocală puțin inspirată.

În rest, panoplia personajelor secundare e destul de peștigată, iar umorul degajat de joc în ansamblu dă impresia că ar fi mai

șlefuit sau, cel puțin, mai atent gândit și dozat. Calitativ vorbind, scriitura este în continuare inconstantă, pasajele agreeabile pentru publicul matur și cele excesiv de puerele succedându-se în ritm aleatoriu; dar, per total, am fost parcă mai plăcut surprins, iar lumea de joc mi s-a părut mai plină de farmec. De asemenea, trebuie să recunosc că evoluția firului epic presupune câteva mici revesități și întorsături care nu se remarcă neapărat prin originalitate sau spectaculozitate, dar animează atmosfera, evitând făgașul monoton și previzibil pe care finalul din Deponia te lăsa să presupui. Îl reșoam acestuia și că opțiunile de dialog erau redundante – acestea n-au scăzut ca număr, însă e salutară încercarea producătorului de a condimenta fiecare schimb de replici necesar cu o glumă, un schepis, o măsline. În consecință, dialogurile fluviale sunt mai puțin obositoare, iar parcurgerea lor capătă un oarece sens.

Aș putea spune că esența gameplay-ului e neschimbată, producătorul demonstrând o mai mare libertate și imaginație în construcția puzzle-urilor (unul dintre ele, care implică manipularea sunetului, păruându-mi-se

inteligent alcătuită. Singura doleanță e legată de indiciile pe care celelalte personaje și le furnizează, mult prea numeroase și țîpător de evidente; faptul că publicul tinărlă îl include și pe cei care au mai puțin de 12 ani s-ar putea să fi jucat un rol aici.

Dificultatea scăzută e suplinită de lungimea considerabilă a jocului, iar dacă laui în



calcul că s-ar putea să parcurgeți 1 și 2-ul succesiv (ca să nu mă gândeș și la 3), alungând lejer la o durată de 20 de ore, poate și mai bine.

E discutabil dacă Chaos on Deponia e cu mult mai bun decât înaintașii săi. Pe de altă parte, e absolut cert faptul că scufundarea prelungită în atmosfera jocului conduce la atenuarea imperfecțiunilor pe care altfel un pasionat al aventurilor virtuale le-ar fi sancționat mai repede și mai drastic. Cu pași mici în direcții potrivite, Chaos on Deponia cimentează un fundament destul de fragil și mă face să am speranțe că seria poate să se auto-depășească, pătrund zona călduță a mediocrității.

Radu Sorop



chiar genial de „sub nasul tău” și nostim), ilocutatea lor fiind transformată într-o virtute. Sigur, cei mai serioși ar putea strâmba din nas de câteva ori, dar tonul jocului subminează constant orice urmă de pretenție la realism. Deși au fost predate din loc în loc panouri cu hărți ale insulei pentru a ușura deplasarea, tranziția între scene se realizează fără prea mare efort chiar și așa, geografia locului fiind

VERDICT LEVEL

► Căutăm un joc în care să petrecem timpul nostru liber într-o manieră plăcută și să învățăm ceva din el.

► Căutăm un joc în care să petrecem timpul nostru liber într-o manieră plăcută și să învățăm ceva din el.

► Căutăm un joc în care să petrecem timpul nostru liber într-o manieră plăcută și să învățăm ceva din el.

PE SCURT:

Un joc în care să petrecem timpul nostru liber într-o manieră plăcută și să învățăm ceva din el.

7.6

CERINTE MINIME:

Procesor: 1.5 GHz, Memorie: 1 GB, Video: 128 MB

ALTERNATIVA: THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Un joc în care să petrecem timpul nostru liber într-o manieră plăcută și să învățăm ceva din el.

CHIVALRY

Medieval Warfare

Cu voia Domnului, se face că robul vostru, Aidan, revine cu recenzia unui joc cu și despre măcelul cavaleresc în mediul online. Dacă luna trecută împărțeam ghioage și săbii în membrii familiilor York și Lancaster, cândva în perioada Războiului celor Două Roze, de această dată, lupta îmbracă o platoadă fictivă și mult, MULT mai sângeroasă. Nu vă temeți, bravi oșteni! Din punctul meu de vedere, violența portretizată în jocurile de război este ceva mai digerabilă, comparativ cu brutalitatea gratuită din, să zicem, Hotline Miami sau Postal 2. Contextul este cel care îi dă formă, transformând sângele vărsat în rezultatul direct al unor lupte cu importanță istorică, velleități strategice și (uneori) idealuri nobile. În War of the Roses, jocul cu săbii din paginile edițiilor trecute, încheșarea dintre cele două case nobiliare joacă rolul principal, luptele în sine nefiind din cale afară de spectaculoase. Dacă vreți, ele sunt mijlocul, și nu scopul. Pe de altă parte, Chivalry este genul de joc ce își propune să stropască audiența cu hectolitri de sânge, umor rănced și acțiune furibundă, scăpând oriunde are ocazia din constrângerile unui joc cu pretenții de seriozitate istorică și cedând în fața tentației „băstărcilor

de dragul băstărcilor”. Miilor, credeți-mă, a ieșit o treabă demnă de cântecele barzilor...

Să le stea capul unde le stau picioarele!

Diferențele dintre Chivalry: Medieval Warfare și War of the Roses sunt semnificative. În mod interesant, singura asemănare majoră dintre cele două jocuri este perioada istorică aleasă pentru desfășurarea acțiunii. Evul Mediu este un setting bogat și, din păcate, mult prea puțin exploatat în jocurile de acțiune online la dezvoltarea sa potențial. Sigur, există o sumedenie de RPG-uri și MMO-uri fantasy, dar nu pot nega frumusețea unui joc unde am ocazia să învârt un zweihänder în jurul capului și să lovesc un inamic în vârful coifului, mano-a-mano, fără vrăji sau trolli. Mai mult, Chivalry este un joc cu pas alert, debarasându-se de micromanagementul prezent în ruda sa trandafirică pentru a îmbrățișa un sistem de combat mult mai dinamic și direct. Din nefericire, această abordare prezintă nu doar avantaje, ci și dezavantaje surprinzătoare, imposibil de trecut cu vederea.

Înainte să ajung la o analiză amănunțită a mecanicii de joc, merită menționată mica linie narativă din spatele lui Chivalry. Mai exact, un război civil se desfășoară între două ordine cavalești, implicând importante desfășurări de trupe și asedii. Așadar, The Agathian Knights, băieții buni și civilizați, se lău la trântă medievală cu The Mason Order, o grupare sinistru cu înclinații spre dominația mondială, cruzime, violență și ura pentru aproape. Evident, am îmbrăcat armura roșie, pregătit să rup sulții în primul cavaler ce-mi iese în cale, doar că lucrurile nu au mers tocmai cum speram. Aparent, sistemul de combat din Chivalry necesită puțin antrenament, fiind mult mai complex decât lasă senzația. Există o serie întreagă de lovituri, contralovituri, eschive și șarje ce trebuie stăpânite, altfel contactul cu prima luptă în multiplayer o să fie crunt. Din fericire, Chivalry oferă un tutorial complex și simpatic, pe care vă sfătuiesc să-l parcurgeți integral. Cred că este unul dintre puținele tutoriale remarcabile, ba chiar amuzante, din jocurile generației curente. Am zămbit la fiecare indicație primită, grație unei note de umor tongue-in-cheek copios, la care nu mă așteptam într-un astfel de joc. Nu exagerez



deloc atunci când spun că Chivalry dă clasă oricărui alt titlu recent prin originalitatea „îndrumarului” său. Numai Portal 2 a reușit să mă amuze în aceeași măsură încă din primele cinci minute, amestecând informațiile folosite de jucătorului profan cu un vârf de autotronică relaxată. Într-un fel sau altul, tutorialul din Chivalry substituie ceea ce putea să fie o componentă singlă destul de interesantă. Totuși, trebuie ținut cont de originea creației celor de la Tom Banner Studios, tăcutii din spatele unui mod de Half Life 2 foarte popular: Age of Chivalry. Nu știu câtă conduită cavalerescă a mai rămas în Chivalry, dar nu îi poate fi contestat efortul de a încerca să își facă

Cred că 20 de lovituri sunt suficiente...



o reputație solidă în lumea jocurilor multiplayer. Avantajul este, în mod clar, sistemul de combat. În esență, uneltele de omor sunt cele tradiționale Evului Mediu: spade (în Europa medievală, spada dreaptă era mult mai populară decât sabia, care prezintă un singur tăiș), arme neascuțite, topoare, securi, halebarde, sulite, scuturi, paveze (folosite de obicei sub forma unui punct static de cover) arbalete și arcuri cu săgeți. Deci, există metode și unelte suficiente pentru a învinge o bătălie brutală, numai că Chivalry introduce în ecuație și mașinile de asediu, acele construcții destinate războiului static, fascinante prin dimensiune și modus operandi. Hai-deți să vedem de ce.

Cu berbecul în poarta dușmanului

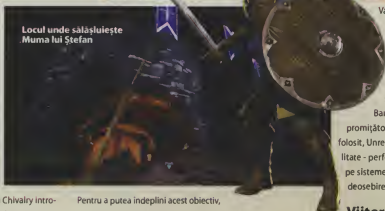
Chivalry: Medieval Warfare încearcă să schimbe din mers regulile, accentuând importanța modurilor cooperative în meciurile online. Hărțile dispun de un set de obiective ce asigură victoria, diferite pentru fiecare echipă. În cazul asediilor, o fortificație trebuie cucerită folosind catapultele sau berbecul de război ori apărată din interior prin utilizarea uleiului fierț sau a balistei. M-am simțit mereu atras de ingeniozitatea vechilor arme de impresurare, care presupuneau o sumedenie de procese dificile pentru a funcționa corespunzător pe câmpul de bătălie. Munca în echipă și buna organizare devin necesare, atacurile lipsite de coordonare și un plan strategic fiind sortite eșecului. De exemplu, una dintre misiuni presupune otrăvirea unei rezerve de apă.



La Posta di Falcone, proastă alegere împotriva unei sulite



Locul unde sălășluiește Muma lui Ștefan



Pentru a putea îndeplini acest obiectiv, un car cu cadavre putrezite trebuie împins până la destinație printr-o succesiune de porți bine apărate. E fantastic să vezi arcașii cum oferă acoperire, arbalștii pândind orice cap dușman expus – asemenea unor sniperi medievali –, iar cavalerii în armuri grele protejându-i pe cei din spatele carului. Fantastic, pentru că așa ceva nu se întâmplă niciodată. Eu cred că proaspăta comunitate jucătoare de Chivalry nu a înțeles mesajul. Toată lumea se năpustește barbar spre inamic, într-un haos tembel, de parcă jucăm Unreal Tournament după trei sticle de mied. Capete și membre sunt ciopârțite peste tot în jur, dar nimeni nu se ocupă de misiunea principală. Pentru astfel de berzerker există modul Free-for-all. În mod bizar, cel mai mare „defect” al jocului este tocmai aceeași mecanică de combat dinamică și violentă, mult prea ispititoare pentru playerei. Se naște astfel un paradox neobișnuit: jucătorul uită de obiective pentru că vrea să fie acolo, în fața inamicului, pregătit să-i spargă garda cu o cizmă în scut și să-l decapiteze, într-o înclăștare intimă, face-to-face. De asemenea, există patru clase bine definite: una ranged și trei melee, fiecare cu arme și stiluri de luptă diferite.

Vanguard-ul mason a fost pe gustul meu, halebarda din dotare demonstrându-și forța uciagătoare cu fiecare swing.

Din păcate, nu lipsesc bug-urile supărătoare sau crash-urile neașteptate, deși Torn Banner Studios lucrează la un patch promițător. Norocul lor este motorul grafic folosit, Unreal Engine 3, cu un bun raport calitate - performanță. Jocul se mișcă bineșor și pe sisteme cu o configurație medie, spre deosebire de rivalul War of the Roses.

Viitorul are gust de oțel(?)

Două jocuri asemănătoare în decurs de o lună, ambele bucurându-se de o realizare excelentă, iar eu nu sunt nici acum sigur care mi-a plăcut mai mult. Cred că, în ciuda unor lacune serioase, War of the Roses tinde să fie un joc mai bine încheiat. Pe de altă parte, luptele meele din Chivalry sunt, pentru mulți medievaliști, împlinirea unui vis din copilărie. Mi-a fost imposibil să vorbesc despre unul fără să mă gândesc la celălalt, iar acest lucru se face simțit în recenzia mea și în nota finală. Conform unui zvon, cei de la Torn Banner se gândesc să intre în lumea sporturilor electronice, o idee destul de îndrăznească, al cărei progres merită urmărit. Toate ca toate, dar am rămas plăcut impresionat de CMW, deși sunt curios dacă cele 15 minute de faimă se vor extinde într-un veritabil viitor competitiv, cu gust de oțel. Lo! A reușit să o facă, plecând de la zero. De ce nu ar putea și Chivalry?

Aidan

VERDICT LEVEL



► **și mai multe** despre medievalism în multiplayer, de această dată mult mai brutale. În Chivalry, asediile cuile pe acțiune.

► **comunitatea** este, pentru moment, în stadiu embrionar

► **real bug** și exploatarea, dar nimic prea serios

PE SCURT:

Chivalry este un joc medieval în stilul War of the Roses. Cel din la Torn Banner are reușit și confidențiale război medieval, transformându-l într-o platformă medievală (cel puțin în miele)

8.5

Game Action Producteur

Distributie Torn Banner

Interfață: Command & Conquer

CERINTE MINIME: Processor

4 Memorie

Video

1024x768

ALTERNATIVA WAR OF THE ROSES

War of the Roses este un joc medieval în stilul War of the Roses. Cel din la Torn Banner are reușit și confidențiale război medieval, transformându-l într-o platformă medievală (cel puțin în miele)

Un joc cu creier și inimă

THE WALKING DEAD



A TELLTALE GAMES SERIES

Primile două episoade din The Walking Dead au fost deja recenzate în Level, deci o să presupun că sunteți cât de cât familiarizați cu sursele de inspirație ale jocului, trăsăturile generale ale gameplay-ului și liniile mari ale convenției narative. Pe scurt, este vorba despre o misterioasă invazie a morților căreia încearcă să-i facă față un mic grup de „neînfectați” (nu știm exact ce a declanșat mola; universul ficțional aparține unei serii de benzi desenate, ulterior adaptat pentru un serial de televiziune, dar întâmplările din joc sunt noi, originale; QTE (Quick-Time Events), propulsate de hit-ul Heavy Rain și prezente în Jurassic Park-ul celor de la Telltale, reprezintă unul dintr-un pilonii gameplay-ului. Acum să mă iau cu ei de gât! Nu știu voi cum sunteți, dar pe mine mă obosește

teribil subiectul unei catastrofe declanșate de revenirea la viață a morților – extrema exploatare a atarilor scenarii în divertismentul de masă mi-a inoculat anticorpii unei indiferențe direct proporționale. Înțeleg de ce profilul stupid și gregar al zombie-ului se potrivește perfect cu inamicul arhetipal din jocuri, venind în întâmpinarea posibilităților sau (non-)disponibilității producătorului de a îmbunătăți formula (gândiți-vă că rezolvă dintr-un foc atât problema AI-ului deloc scriplitor, cât și a numărului de oponenți crescut artificial), dar îmi este realmente dificil să mă implic emoțional când întrevăd premise atât de uzate. Și totuși, The Walking Dead (TWD) m-a surprins plăcut, iar asta, because of all the wrong reasons, cum dulce grăiește limba franca.

Împărțeala care dă cu plus

Jocul e tributat schemei de dezvoltare a folietonului, fiecare episod fiind astfel gândit încât să rezolve măcar parțial enigmatul schițat în cel anterior, dar și să întinșe tensiunea pentru cel următor printr-un final în coadă de pește. Între acestea trebuie strecurate și momentele de respiro, care să cadă peze acțiunea și să permită caracterizarea în amănunt sau explorarea relațiilor dintre personaje. Personal, am parcurs toate episoadele la rând, descoperind povestea dintr-o bucată și trăind experiența cursivă, întocmai precum în adventure-urile vechi.

Ei bine, TWD se prezintă impecabil sub acest aspect, orice reproș care ar fi putut fi eventual adus vreunui episod particular topindu-se acum sub Imperiul Impresiei generale. Cele cinci părți puse cap la cap degajă





Shoot Walker

Back

R.D.

o remarcabilă impresie de coeziune, tranziția între diverse decoruri desfășurându-se natural, cu acțiunile și reacțiunile personajelor urmând un fir logic, înălțându-se credibil, urmând trasee de o naturalitate exemplară. Chiar și atunci când producătorul intervine, o face cu deosebită măiestrie, reușind să integreze și să impacă elementele eterogene cu firul epic deja parcurs. De exemplu, între primele două episoade există o diferență cronologică de circa trei luni, timp în care în viața micului grup își face apariția un nou membru. Circumstanțele noului venit nu sunt detaliate, însă dialogurile și relațiile cu cei vechi sunt atât de firesc revelatoare în privința statutului și caracterului „străinului”, încât îl accepți și îl adopți fără rezerve. Mai rar, de obicei asemenea aditii fiind însoțite de o deranjantă artificialitate.

Prima parte (care acoperă în mare primele trei epi-

soade) își permite să fie mai expozitivă, conturând precis, cu economie de mijloace, personalitățile celor care compun grupul de supraviețuitori. În timp ce în cea de-a doua parte evenimentele se precipită, secvențele de acțiune (care implică luptă, urmărire, furișat sau apărarea unei poziții) devenind mai dese. Judecând în ansamblu, e o schimbare de tempo perfect justificată de regulile punctului culminant (determinând o acumulare din ce în ce mai accentuată de tensiune) și care asigură o salutar diversitate odată ce jucătorul își trece la activ mai multe ore în joc. În consecință, dacă faci abstracție de scurtele recapitulări dintre episoade, e imposibil să-ți dai seama că ai de-a face cu un joc partajat, a cărui evoluție a fost decisă pe parcurs de producător (în funcție de feedback-ul și alegerile grosului jucătorilor), și nu cu unul lansat „din prima”, având concept unitar și prestabi-

lit. Deci, Teitale au fost atenți la detalii, neignorând imaginea de ansamblu, tocmai în ideea că acesta este primul pas spre un întreg îngrijit și coerent.

Transgresiuni

Bun, să trecem la cele două elemente care m-au surprins plăcut în chip paradoxal, nefiind în genere fanul unor astfel de abordări. Încep cu prezentarea cinematică. Să recunoaștem, e una dintre acele „invenții” moderne pe care jucătorii cu experiență le încredințează ca dăunătoare jocurilor. În primele minute, s-ar putea ca un tradiționalist să fie relativ confuz, dar în curând devine evident că la butoane se află o mână profesionistă – nu știu dacă este vorba despre cooptarea unor artiști cu studii de profil sau doar de atingerea unui înalt grad de rafinament al celor de la Teitale după lucrul la atâtea se-





zoane de adventure-uri.

Ce rămâne însă este 1) compoziția cadrelor (alegere a unor unghiuri inspirate, de efect, deloc repetitive); 2) conceptul din spatele calupurilor de cadre care alcătuiesc o unitate de sine stătătoare, cum ar fi secvențele cinematice sau dialogurile (simț al măsurii, ritm controlat, iluzia perfectă a editării profesionale). Simțul artistic și stăpânirea tehnicilor cinematografice transformă TWD într-o experiență de un dramatism real și de o naturalitate izbitoare, care curge lin, fără poticnirile specifice unui producător de jocuri care sondează stângaci un teritoriu ce nu-i aparține. Da, TWD e mai degrabă film interactiv, dar, în sfârșit, unul care pare realizat de un profesionist conștiincios, chit că nu inovator, în loc de un candidat respins la examenul de regie. Cel puțin în lumea adventure-urilor, cred că e unul dintre cele mai notabile eforturi de acest gen (dacă nu cel mai).

Cel de-al doilea element pe care îl am în mod normal l-aș huii, dar care a sfârșit prin a mă cuceri, este reprezentat de QTE. De felul meu, privilegiile gameplay-ului clasic când vine vorba despre adventure-uri, deoarece favorizează un stil de joc așezat, care se bazează pe sugestie atmosferică și provocare intelectuală în detrimentul reflexelor și ritmului trepidant. Nu-mi surâde, deci, această orientare înspre decizii și acțiuni în lanț, care trebuie luate și executate sub presiunea cronometrului, tocmai pentru că mi se pare că merge împotriva conceptului original. În plus, în TWD nu numai că poți muri frecvent (alegere de design contestată din vremuri Imemorabile), dar va trebui și să omori destul de des, ceea ce contrazice flagrant principii fundamentale ale genului. Și totuși...

Să spun de la început că puzzle-urile de inventar sunt inexistente (oricum, acesta nu va conține mai mult de 3 obiecte odată), iar cele care presupun interacțiunea cu mediul înconjurător nu vor fi nici numeroase, nici complicate. Greul gameplay-ului va fi dus de alegerile

care orientează povestea (despre care vom vorbi mai târziu) și de QTE. De ce se potrivește însă de minune acestea din urmă cu universul TWD în particular? Aș sugera că tocmai din cauza singurului gen de inamic cu care ești nevoit să te confrunți: zombie-ul. Cum spunem la început, moroul este prin definiție o creatură lipsită de inteligență, sensibilă doar la stimulii cel mai expres manifestăți, ale cărei mișcări sunt sacadate, greoaie și previzibile. Într-adevăr, provoacă greață și teamă, dar conduce la o stare de spirit decisiv diferită față de cea pe care ai simți-o în fața unui inamic dotat cu inteligență și agilitate. Din punctul ăsta de

vedere, TWD e exact opusul lui Jurassic Park.

Profitând de o asemenea fișă a postului, Telltale imaginează un sistem al terorii lente, în care aceste QTE capătă o valoare specială. De cele mai multe ori (mai ales



No going back now.



Look At
Zombie



Înspre final, secvențele de acțiune se vor declanșa odată cu materializarea amenințării sinistre, dar difuze, de fundat, într-una imediat și precis îndreptată împotriva ta – unul sau mai mulți zombii te vor repera și vor începe un marș împiedicat, și totuși amenințător, înspre tine. Pentru variație, ești uneori surprins de un moroi în imediata ta proximitate, urmând o înecăreare corp la corp.

Genul acesta de momente au fost de cele mai multe ori prost tratate în alte jocuri decât action-unile pure: nu găsim un termen care să surprindă exact felul în care le percepi, dar dacă vreți neapărat, aș spune „sacadat”. Da, le lipsește curgerea, naturalețea, sentimentul că ele se întâmplă cu adevărat, împiedicând de cele mai multe ori imersiunea. Cu alte cuvinte, numai „quick” nu sunt. TWD nu face excepție, doar că aici natura inamicilor se pliază perfect pe acest sistem – al de-a face cu niște tenbell fără pic de dexteritate, lipsiți de cea mai elementară rapiditate, care se mișcă și acționează în reluare. Timpul pe care îl ai la dispoziție ca să reacționezi e o constantă naturală, nu se simte ca „pus cu mâna” ca să putem avea un joc în locul unui film. QTE, care de obicei fragmentează și distruge atmosfera ca niște instrumente simple și ridicole, cad la fax în tot acest melanj de pericol și incertitudine, reprezentând la limită diferența dintre umilitatea care gândește, improvizează și rasa cretinolă și a morilor.

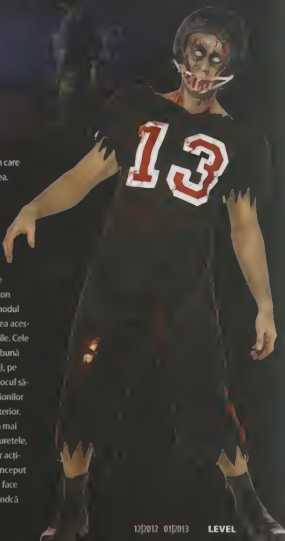
Spuneam că, în contrast cu adventure-ul clasic, aici vei omori. Jocul e deosebit de atent în a-ți sublinia, sub forma dialogurilor dintre personaje, că nou-apărutele creaturi care cad pradă satărului sau automatului tău nu mai sunt niște persoane în adevărată accepțiune a cuvântului. Am crezut inițial că e o modalitate de a forța un interstiiu în textura adventure-ului clasic (gen „nu se pune pentru că nu sunt oameni”), dar mi-am dat repede seama că repetiția folosește unui alt scop – în curând va deveni dificil de stabilit când se va fi făcut trecerea de la umanitate la monstruozitate, deci granița dintre gestul lipsit de determinare morală și crimă va fi din ce în ce mai neclară. Consider că dilemele care se vor naște de aici mai mult decât compensează abaterile de la decalo-

Look At
Shell Casings

gul aventurierilor; în plus, majoritatea scenelor în care uciși sunt regizate în spiritul unui adventure sadea.

Ba e RPG!

TWD se laudă cu implementarea unui sistem de alegeri care alterează drastic firul narativ. Alegerile pe care jucătorul este chemat să le facă sunt de două tipuri: majore (o bună parte dintre acestea fiind de viață și de moarte), care bifurcă povestea, și minore (de exemplu, am un ton compătimitor sau agresiv), care influențează la modul general relațiile cu celelalte personaje și atitudinea acestora față de tine, fără să aibă consecințe ireparabile. Cele majore sunt ostentativ subliniate și însoțite de o bună doză de dramatism (de calitate, trebuie să adaug), pe când cele minore survin discret, putând opta ca jocul să-ți semnalizeze schimbările de umoare ale companiilor sau ca tu să le deduci din comportamentul lor ulterior. În general, efectele acestor decizii de importanță mai scăzută pot fi înducite, dacă nu chiar șterse cu buretele, în urma unor conversații suplimentare sau a unor acțiuni viitoare – dacă nu te simți confortabil că X a început să te urască sau nu mai are încredere în tine, poți face ceva în privința asta. E un amănunt interesant, fiindcă





Look At
Dead Couple



nu duce la slăbirea sau anularea sistemului de alegeri, ci îți oferă posibilitatea de a te suci, cum s-ar spune, în mod credibil.

Faptul că mai toate deciziile trebuie luate într-un interval scurt de timp (de ordinul secundelor) nu produce, în mod surprinzător, frustrare; dimpotrivă, asigură fluiditate schimburilor de replici. Intensitate și realism scenelor de acțiune. Ba, chiar mai important, te forțează să alegi instinctual de cele mai multe ori, fiindcă îți este refuzat timpul de a cântări eventualele consecințe. Poți ajunge foarte ușor la sfârșitul jocului cu un alter-ego alcătuit din lumini și umbre, situație extrem de potrivită, de altfel, cu nebunia din jur: dacă plecti la drum cu cele mai bune intenții, încercând să împaci pe toată lumea și să reprezinti un punct de sprijin, de echilibru pentru grup, se prea poate ca, pe parcurs, disperat și extenuat, să-ți pierzi răbdarea, să pocnești pe unul, să linguești pe altul, ba chiar să acționezi vindicativ sau să devii un cinic. Frumusețea este că deciziile bune/rele (deși în joc nu sunt privite ca bune sau rele ca atare, ci mai degrabă ca omenoase/dure) îți stau la dispoziție ori când, putând alterna între ele după cum simți că este cazul. Poți decide că ai timp suficient să-l salvezi pe X care a fost prins la mijloc de moroi, pentru că peste o oră să apreciezi diferit în privința lui Y aflat într-o încurcătură similară.

Undeva, totuși, cred că producătorul s-a înșelat: centralizând datele, a observat, de exemplu, că o majoritate covârșitoare a ales să-l ajute pe X în cutare situație în loc de Y. Să contextualizez: X este un personaj feminin care dovedește încă de la început apropiere și empatie pentru alter-ego-ul jucătorului; în plus, mai e și un bun țințar, calitate deloc de neglijat arând în vedere circumstanțele. Y e genul de tocilar supraponderal, fără vreo utilitate aparentă; pe lângă asta, X pare să nutrească ceva sentimente față de Y, pomind de la recunoștință, Y o salvează la un moment dat. E tipul de situație „win/win”

PRIMAL CARNAGE

Rrrrraaaaarrrgh!

Păstrând tot mai adânc în colțurile întunecate ale copilăriei mele, mi-am adus aminte cum obișnuam să fur câte o cravată sau o curea din dulapurile cu haine, ca mai apoi să o așez de pantaloni și să mă prefac că am coadă. Umblam apoi în poziție patru-pedă prin toată casa și râdeam din adâncul plămânilor, fiindcă eram un triceratops. Le mulțumesc pe această cale părinților, pentru sprijinul acordat și toleranța arătată de-a lungul anilor, cu toate că înțeleg de ce măică-mea a decis să urmeze o carieră de psiholog. Pe atunci nu exista Primal Carnage, iar unica metodă de a impersona un dinozaur feroce rămânea coada improvizată și comportamentul tipic bipalilor. Acum, după foarte mulți ani, am în sfârșit ocazia să intru în pielea unui T-Rex însetat de cărniișă umană, fără să mai arăt ca un studiu clinc pentru LSD.

Cine nu papă codiță de raptor...

Îmi plac jocurile simple, cele fără miliarde de chichije și schepisuri, unde nu îți ajuși cinci tastaturi pentru a reîncărca o armă. Așadar, îmi plac jocurile care își manifestă complexitatea prin intermediul unui storyline excelent scris, o abordare inedită a gameplay-ului sau experi-

mente an fittice avangardiste. Primal Carnage nu este un astfel de joc, ci doar o interpretare diferită a vechii rețete multiplayer team deathmatch: grupul A trebuie să elimine grupul B, printr-o confruntare disputată în cadrul unui spațiu denumit "trivial", hărtă. Totuși, se simțea nevoia unui element original, și ce poate să fie mai spectaculos decât o luptă între oameni și dinozauri? Orice conține dinozauri atrage atenția. Încercați și voi, acasă, un mic experiment: treziți-vă partenera/partenerul de viață în toată noaptea și cu disperare în privire, spuneți-i că în

Abia aștept să-i dau plasă unui raptor!



debara este un velociraptor. Mai mult ca sigur, o să îi stărnii curiozitatea. Oamenii sunt pasionați de creaturile dispărute acum milioane de ani, it's a fact. Desigur, pasiunea are și ea limite, iar aceste limite sunt granița de unde pornește setea de violență. Ne plac atât de mult dinozaurii, încât am vrea să le dăm foc și să le lipim țeava unui shotgun de bot.

De la Jurassic Park 2 încolo, multora le-ar surâde vânătarea reptilelor ancestrale (deși studiile recente contrazic ipoteza reptiliană – aparent, până și T-rex avea un penaj mălăstru). Nu-i bai, în Primal Carnage aveți de ales între cinci clase diferite de braconieri, dotați până în dinți cu arme, abilități și gadgeturi destinate masacruului saurian. Trapper-ul, de exemplu, vine echipat cu o superbiciune de aruncător de plase, pe când Pyro poate să o pună de un grătar în natură, cu flame thrower-ul din rucsac, în tabăra adversă sunt dinozaurii, tot în număr de cinci, animale impresionante, ce luptă cu disperare pentru supraviețuire. Mijloacele de protecție sunt cele oferite de



Am văzut cocoși mai feroși la bunică în ogradă...

DINOSAURS
NOVAPARTOR

STATISTICS

DAMAGE:

DURABILITY:

UTILITY:

4 HUMAN PLAYERS
3 DINOZAU PLAYERS

CLASS SPECIES

• All five species remain to possess as a human. They are divided by the duration.
• A human can only play once, without a human, in the same game.
• Having a human in the game is a big challenge.

CHANGELI, 2016

Joculețe hardcore?

Nintendo Land™



Înainte de a începe o să vă rog, dacă nu cunoașteți prea multe despre noua consolă Nintendo, să căutați și să citiți mai întâi articolul de prezentare numit **Wii U**, ce poate fi găsit în aceeași preamănată și făcătoare de minuni revistă... (Apropo: La Mulți Ani și La Mulți Bani vă doresc Să vă dea Domnul câte-o mașină-n parcare pentru fiecare Level din dotare!) La fel ca și Wii Sports înaltea lui, Nintendo Land este o colecție de joculețe menite să pună în valoare capacitățile noii console Nintendo. În cazul primului Wii, compania a mizat pe inovație și a avut numai de câștigat, așa că acum i-a dat înaltea și, pe lângă o putere de calcul mult mai mare și, în sfârșit, un serviciu online adus la zi, am mai primit și o tabletă cu buzoane, giroscop și alți senzori, cât să ne scripească din nou ochii. Bine că nu are și sonă.

Minijocurile, douăsprezece la număr, sunt împărțite pe trei categorii: cooperative, competitive și single-player.

Complexitatea lor scăzând în aceeași ordine. Nu neapărat un lucru rău, pentru că o complexitate scăzută nu înseamnă, în cazul Nintendo, și un gameplay sărăcăcios.

Atât cele competitive, cât și cele cooperative mai au și rol de mulțumire (fan service), dar sunt și ditamai reclama la francizele lor mai cunoscute, un fel de „uite ce va urma”.

De mare efect în cazul unora. Odată pornite, Miil-ul tău se costumează ca unul din eroii Nintendo și-i dă înaltea într-un univers specific. Primul joc din listă se numește **The Legend Of Zelda: Battle Quest** și este un shooter pe șine – camera avansează automat – în care, ați ghicit (sau nu), te îmbraci ca Link și începi să tragi cu arcul în tot ce mișcă. De această dată însă, (ați ghicit, sau nu), nu mai folosim Remote-ul, sau Remote-ul plus Nunchuk-ul pentru a ținti-lansa, acum folosim tableta, pe care, dacă o mișcăm, putem vedea în orice direcție în universul prezent pe TV. Ca gamer nu ai nevoie de mai mult de 2 minute pentru a te

obișnui cu noul mod de control, ca non-gamer însă, e clar că noul Wii U nu se mai adresează originii. Păi, când i-am arătat mamei tenisul de pe vechiul Wii, nu a trebuit să-i spun decât: „Imaginează-ți că Remote-ul e racheta și joacă”. 3 ore mai târziu, ne dureau mâinile, dar și maxilarele de la râs. Acum, o priveam pe Raluca cum se străduia să nu greșască, dar și cum se frustra când mișcărilor ei nu

The Legend of Zelda: Battle Quest



Metroid Blast



erau copiate în oglindă. Nu că senzorii tabletei nu ar fi în stare, nu, problema vine din faptul că acum, dacă reacționezi ca în realitate, ca atunci când vrei să prinzi în cadru o pasăre cu o cameră foto digitală, să zicem, mișcarea ta nu va fi copiată 1:1, ai nevoie de o cursă mult mai scurtă pentru a ajunge în punctele dorite. Gameplay-ul devine astfel mult mai natural nouă, jucătorilor, dar e departe de o simulare. Diferența dintre cele două metode de joc este subtilă, însă, pentru cineva care nu se joacă de obicei, este suficientă pentru a îndepărta. Nintendo a realizat că așa o să se întâmple și în toate jocurile în care multiplayer-ul este posibil, a făcut munca unuia dintre jucători mult mai ușoară, sau măcar mai naturală, mai intuitivă. În acest caz,

Mario Chase



Luigi's Ghost Mansion



Animal Crossing: Sweet Day



dacă alegem să jucăm împreună, eu pot folosi tableta pentru a ținti, iar Raluca poate domăni restul de monstruieți cu un Remote, privind la televizor. Ce e interesant este că în acest mod de joc consola trimite imagini diferite către televizor, respectiv tabletă. Jocul permite până la 4 jucători, singurele combinații posibile fiind o tabletă-arc și una, două sau trei Remote-uri-săbii. Atenție însă, dacă nu aveți Wii-ul original, trebuie să țiței cont că va trebui să cumperi acele Remote-uri separat pentru a vă putea juca împreună cu prietenii. Cum Remote-ul copiază exact mișcările pe care le faci, jocul a devenit mult mai antrenant și mai plăcut pentru Raluca. De fapt, ce spun, trebuia să strig la ea să se oprească și să mă aștepte, pentru că eu nu am avut aceeași viteză de deplasare pe ea. Dacă țiței cu arcul (pentru cel cu tableta) sau te protejezi cu scutul (pentru cel cu Remote-ul), camera se oprește în loc. Un detaliu care dă adâncime gameplay-ului și face acest cooperativ local asincron (cum le place celor de la Nintendo să-l numească) foarte plăcut și interesant. Grafica este frumoasă, animațiile, ca de obicei, foarte haioase. Raluca încă mă râde de mine când mă vede că mă rotesc prin cameră ca să ținesc una, alta. Deși poți folosi una dintre metode pentru a te recentra, mie mi se pare mai patural așa, iar cum drumurile pe care te plimbi jocul sunt întortocheate, nu de puține ori mă trezesc jucând cu fața spre perete, și nu spre televizor. Zelda este unul dintre cele mai bune jocuri din acest pachet.

Al doilea joc se numește Pikmin Adventure și te transpune, la fel ca și Zelda, în universul cu același nume. Acum, nu știu câți dintre voi cunoașteți această franciză. O strategie în care nava unui extraterestru, Căpitanul Olimar, este lovită de un asteroid și se prăbușește pe ce credem noi că este Pământul. Un Pământ post-apocaliptic în care majoritatea animalelor au dispărut, iar locul lor este luat de plante umblătoare. Căpitanul nostru dezvoltă o legătură simbolică cu acestea și pornește în căutarea pieselor navei lui. Strategia vine din faptul că acesta poate trimite la luptă rădăcinile care-l urmăresc peste tot. Trebuie astfel să gestionezi bine ce, când și unde trimiți, dar și să le chemi înapoi în caz de pericol. În timp, crești în nivel, și plantele la fel, iar abilitățile se multiplică. Și aici am crezut că Raluca o să prefere să joace cu Remote-ul, pe care-l ții cu ambele mâini în stil gamepad și cu care controlezi o rădăcină mai mare și mai puternică, jocul devenind astfel un action pur. Dar nu, de data asta a preferat să joace ca Olimar pe tabletă și cu stylus-ul din dotare să trimită la înapoate rădăcinile. De fapt, l-a plăcut atât de mult această strategie și interacțiunea cu tableta, încât, ca niciodată, deschide jocul și se joacă și singură. Pikmin e de departe jocul ei preferat. Și, în mod bizar, este și cel

mai complex și mai detaliat din pachet. Cooperativ este demențial, pentru că viziile celor doi jucători sunt comune și trebuie să comunici mereu și să ai grijă de celălalt. Nu pot decât să-i felicit pe cei de la N, pentru ce au realizat aici și să aștept cumințe până la vară când Pikmin 3, continuarea jocurilor mari din trecut, își va face apariția. A, și nu uita, până la 5 jucători se pot juca simultan în acest cooperativ, iar aici Remote-urile pot fi și de tip vechi, fără plus sau Motion Plus.

Metroid Blast este al treilea joc din pachet și ultimul în care cooperativul face legea. Deși, la fel ca în cazul celorlalte, poate fi jucat în single fără probleme. Aici, cel care ține tableta primește o navă, cu maneta din partea stângă înaintea și se eschivează (dodge), în timp ce cu cea din dreapta controlează altitudinea și virajele. Alte două butoane sunt folosite pentru zoom și tras, în timp ce toată

Pikmin Adventure



tableta poate fi mișcată pentru a ținti. Aș putea spune că această navă este aproape la fel de complicat de manipulat ca un elicopter adevărat. Mi-a luat mai bine de jumătate de oră pentru a mă deprinde cât de cât cu controlul, dar a meritat. Jocul e spectaculos, greu și satisfăcător, când în sfârșit nu mai orbesc. Colegul poate intra în luptă ca robot (în Metroid, eroina are un costum robotizat) pe care-l poate manipula cu ajutorul manetei Nunchuk-ului și trage îndreptând Remote-ul spre televizor. Raluca a descoperit că se poate agăța cu cârligul din dotare de nava mea și folosi doar Remote-ul pentru a mă ajuta în eradicarea metroidurilor. Astfel, nu se mai complică și cu deplasarea. Un detaliu pe care l-am descoperit din greșeală. Unul din multele, pentru că majoritatea jocurilor din acest pachet sunt pline de astfel de secrete, iar câteva dintre ele îți pot schimba total modul în care joci. De remarcat este și faptul că aici poți juca și versus: multiplayer local cu până la 5 jucători, o navă și restul roboți sau toți roboți. Un fel de Quake simplist în care țintești spre televizor și te deplasezi pe verticală, cu ajutorul cârligului.

Mario Chase este primul din calupul de jocuri competitive. Jocuri care nu pot fi jucate de unul singur. O mare greșeală, zic eu, pentru că, într-un fel, Nintendo te cam obligă să cumperi și un Remote. Din principiu, aceste jocuri pomes în mintea mea cu un mare minus și, parcă pentru a-mi confirma, par și un pic mai simpliste decât celelalte. MC este un de-a v-a-ai ascuns amestecat cu leapșa. Cel care are tableta poate vedea tot labirintul și unde sunt ceilalți, pe când ceilalți nu văd decât în față, pe televizor, și trebuie să-l găsească și să-l prindă. Jocul are potențial și farmec, dar diferența de experiență dintre mine și Raluca, oricum am alege să jucăm, l-a stricat. După două-trei meciuri, nu am mai simțit nevoia să ne întorcem, dar sunt conștienți că alta va fi situația când o să invit pe ci-



neva la noi și mai mulți jucători vor încerca să mă prindă.

Minijocul Luigi's Ghost Mansion face cinstea francizei (cu aproape) același nume, un titlu după care mulți încă plâng (nu a mai apărut un joc full din 2001). Aici, jucătorul care are tableta este o fantomă, iar cel care are Remote-ul, ce trebuie ținut cu ambele mâini, ca un gamepad, este Luigi. Luigi nu poate vedea fantoma decât dacă aprinde lanterna și îndreaptă lumina spre ea. Sau dacă fulgeră și se întămplă ca fantoma să fie în dreptul unui game. Fantoma vede toți ceilalți jucători, iar scopul ei este să-l ia prin surprindere de 3 ori pentru a câștiga. Dacă însă Luigi sau ajutoarele lui reușesc să prindă fantoma în razele lanternelor pentru suficient timp, aceasta va fi exorcizată. Bineînțeles, jocul e mai complicat de atât. Dacă fantoma se apropie de tine, Remote-ul începe să vibreze și tu, la rândul tău, începi să rotești lanterna de nebul. Numai că

bateria lanternei se mai și termină, așa că nu poți face asta la nesfârșit. Fuga este întotdeauna o alegere valabilă, atât pentru fantomă, care însă devine vizibilă pe perioada sprintului, cât și pentru Luigi, care nu poate alerga cu lanterna aprinsă. Jocul este incredibil de antrenant. Un thriller pentru ambii jucători, în funcție de situație. Situație care se poate schimba în câteva secunde datorită plasamentului, fulgerilor și altor surprize.

Ultimul joc competitiv se numește Animal Crossing: Sweet Day. Animal Crossing este un Farmville extraordinar. În care producătorul nu te obligă să, ci se bucură că te joci și nici nu-ți cere vreun ban. De fapt, mai corect ar fi să spun că Farmville este un Animal Crossing ciuntit, nu de alta, dar primul AC a fost lansat în 2001 și chiar și cel de atunci dă metri F2-ul. Din păcate însă, acest minijoc nu se ridică deloc la valoarea seriei din care și trage seva.



ACSD este un fel de „castel”, în care jucătorul cu tableta trebuie să alerge după cel care strânge bomboane și le aruncă într-o adâncitură în pământ. Da, există niște variații în gameplay, în sensul că poți mânui în același timp chiar doi alergători cu cele două manete ale tabletei, iar cel care strânge bomboane se mișcă din ce în ce mai greu cu cât are mai multe... dar ceva lipsește, și jocul nu a reușit să ne convingă în niciun fel.

Următoarele 6 jocuri sunt destinate singleplayer-ului și sunt cele mai simple dintre toate. Primul din listă se numește Yoshi's Fruit Cart. În care te urci în spatele lui Yoshi, privești la televizor la amplasamentul unor fructe, desenezi pe tabletă, unde nu sunt vizibile, calea către ele, după care pornești acțiunea și vezi ce ai făcut. Și asta e tot. Nivelurile devin mai grele, fructele încep să se miște, power-up-uri etc. E un joc simplu, dar interacțiunea cu tableta îl face plăcut. În plus, un al doilea jucător poate folosi un Remote pentru a culege un singur fruct per planșă. Asta, dacă desenul celui cu tableta a dat greș. Acest multiplayer de tip... susținere este unul foarte plăcut pentru un

parinte care vrea să se joace cu copilul lui, iar Nintendo l-a testat în Super Mario Galaxy și l-a împins inclusiv în noul Super Mario Bros. U, unde jucătorul cu tableta poate așeza platforme pentru a-i ajuta pe ceilalți.

Octopus Dance este, de departe, cel mai slab joc al colecției. Tot ce ai de făcut este să muți manetele pe direcțiile arătate pentru a dansa, și atât. Presupun că, inițial, cei de la Nintendo au vrut să te roage să pui tableta lângă televizor, iar cu camera din dotare să îți citească mișcările corpului. Gen Kinect. Probabil nu le-a ieșit perfect și au dat înapoi... numai că așa jocul este mai slab chiar decât multe dintre flash-uriile gratuite de pe internet...

Donkey Kong's Crash Course este o nebulie de joc, în care capul Mii-ului tău este pus deasupra unui cărucior foarte fragil, iar tu trebuie să rotești încet tableta pentru a crea pante. Jocul este foarte dificil, dar dă și dependență. În plus, vine cu idei noi. Ca suflatul în microfon pentru a face o platformă cu elice să se ridice.

Takamaru's Ninja Castle te roagă să îți tableta în sistem portret, după care să o mângâii rapid pentru a arunca steluțe ninja către televizor. Este un joc simplu, dar muzica, mișcările și atacurile miradelor de ninja ce trebuie doborâți și grafica îl fac foarte antrenant. Revii mereu pentru a face mai bine sau pentru a termina încă un nivel.

Captain Falcon's Twister Race are un potențial enorm, dar aici am impresia că pur și simplu Nintendo nu a vrut să arate mai mult. Se păstrează pentru Super Mario Kart. În caz că nu v-ați dat seama, este un racer, în care poți vedea mult mai mult din trasee pe tabletă. Tableta pe care trebuie să o rotești pentru a lua curbele. Bineînțeles, traseele devin din ce în ce mai pretențioase, există și câteva surprize, dar nimic nu scoate în evidență acest joc.

Balloon Trip Breeze este un platformer în care Mii-ul tău este legat de câteva



baloane plutitoare, iar tu trebuie să desenezi cu stylusul curenți de aer pentru a avansa. Un joc ușor de deprins ca gameplay, dar foarte dificil. Cu multe surprize și o grafică frumuseală.

După părerea mea, se putea mult mai bine, mai ales în cazul ultimelor jocuri prezentate, dar, per total, efortul celor de la Nintendo – lansare consolă nouă cu online elaborat și stabil, tabletă inovativă, Super Mario Bros. U și jocul aici de față – este de admirat. Compania a mai declarat și că a ales deliberat să nu introducă nicio formă de multiplayer online în acest titlu, deoarece pentru ei era mai important ca toată familia, plus prietenii, să se poată juca împreună. Nintendo salvează astfel multiplayerul local și o face cu mult curaj și pricepere. Dacă recomand acest titlu? Da, dacă aveți mulți prieteni. Alegeți varianta neagră a consolei pentru că este inclus în pachet. Dar atenție, mai trebuie să cumprați cel puțin un Remote+ și un Nunchuk. Nu, dacă sunteți mai singuratic de fel.

ncv



Donkey Kong's Crash Course



VERDICT LEVEL

- ▶ Interfața intuitivă și gameplay-ul accesibil
- ▶ Interacțiunea activă cu televizorul, capacitatea de conectare
- ▶ Interacțiunea locală cu până la 5 jucători, control precis, înlocuit
- ▶ Valoare în editor
- ▶ Cel puțin 2-3 jocuri mai de calitate
- ▶ Interacțiunea activă cu televizorul în mod de control
- ▶ Interacțiunea activă cu televizorul în mod de control
- ▶ Interacțiunea activă cu televizorul în mod de control

PE SCURT:

Nota 9, dacă ai pretenții profesionale; 7, dacă ești mai singuratic de fel; 0 dacă pe 21 ai fost atârnat de un...

Gen: Platformer
De la: Nintendo

8

ALTERNATIVA WII U SPORTS/RESORT

Sunt câștiguri dacă decizi să te joci pe Wii U sau pe Wii. Dacă decizi să te joci pe Wii U, ai acces la mai multe jocuri în Wii Sports și Resort și ai mai multe opțiuni de joc. Dacă decizi să te joci pe Wii, ai acces la mai multe jocuri în Wii Sports și Resort și ai mai multe opțiuni de joc.

*Fly, envious Time, till thou run out thy race,
Call on the lazy leaden-stepping hours,
Whose speed is but the heavy Plummets' pace;*

Milton, On Time

SINE MORA



Timpul, se spune, este esența existenței acestui univers. Orice reacție chimică sau lege a fizicii este condiționată, mai mult sau mai puțin, de timp. Fără timp, planul realității noastre ar fi unul static, blocat într-o singură clipă eternă, infinită. Așadar, natura umană, efemeră prin definiție, simte nevoia perpetuă de a controla fluxul timpului, într-o încercare continuă de a învinge, the great cogwheels of space, time and destiny. Sine Mora este unul dintre acele jocuri remarcabile, care, prin îmbinarea perfectă a multiplelor elemente ce îl compun, reușește să modifice percepția asupra timpului. Așa cum îi spune și numele, Sine Mora (Fără Întârziere), comprimă orele petrecute în fața monitorului până când acestea se confundă cu minutele, descotorosindu-și jucătorul de impresia că pierde timp sau că mai are și altceva de făcut. Fără să exagerez, creația studiourilor Digital Reality și Grasshopper Manufacture (Ungaria/Japonia) este o rară avarie, una din-

tre acele capsule de nostalgie, captive într-un timp necrutător cu vechile formule „alchimice” ale gaming-ului.

Corabia lui Theseus

Sine Mora portretizează o lume a cărei singură resursă de bază este timpul. Un asemenea setting deschide uși noi, oferind posibilitatea experimentării cu mecanici de joc inedite. Jocul se încadrează în genul bulet heli 2.5D, însă reușește să se distanțeze lejer de clișeele acestui tip de shoot'em up prin ingeniozitate și originalitate. Icusința transpunerii conceptului artistic în fibrele unui joc perfect funcțional – păstrând un minimum de 90% din designul de pe planșă – nu este o abilitate stăpânită pe scară largă în rândurile producătorilor. De foarte multe ori suntem momiți cu imagini artistice fantastice, ce nu își găsesc mai apoi locul în versiunea finală a jocului. Sine Mora sparge și această normă, diferențel-

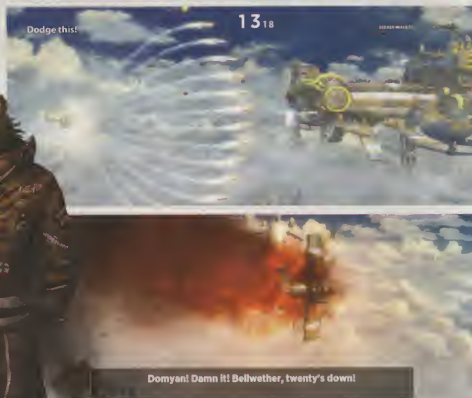
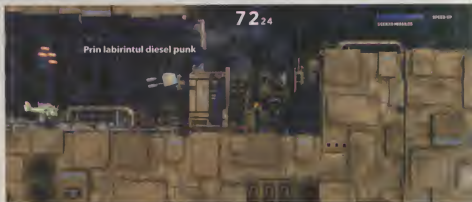
dintre concept art și grafica din joc fiind insesizabile. Rar mi-a fost dat să văd o lume cu un aspect atât de pur, de neprihănit. Am rețrăit șocul vizual (pozitiv) din Braid și Psychonauts, confruntat fiind cu o grafică vibrantă, născută dintr-o imaginație debordantă, dar mai presus de orice – nealterată. Cu toate că detest frazele ce sfârșesc printr-o rimă coincidentă, lucrurile pot fi exprimate cu greu în alt fel. La urma urmei, în precedentele cinci ediții a mers schema cu amestecul unor cuvinte, alese întâmplător, în jobenul magic. Îmi scriu recenzile cu o tablă Ouija, după ce îngerez exact 7 picături din laptele de unicom păstrat pe raftul de sus al frigiderului. Nu-i de mirare că am primit în grijă DJE-ul (Departamentul de Jocuri Ezoterice), motiv pentru care încerc să aprofundez studiul acestei categorii unice – prin magie neagră și îmbunarea marelui Animus Machina. Credeti-mă, am încercat să rămân agățat de firul epic din Sine Mora prin orice mijloc posibil, însă amestecul cronologic (altfel



spus „cronololologie”), cuplat cu o versiune de review localizată în limba maghiară, a făcut din efortul meu o muncă de Sisif. Totuși, Sine Mora are acel je ne sais quoi, un efect mesmerizant, ce învinge orice alt defect. Așa se face că am stat lipit de monitor, cu palmele strânse pe gamepad, savurând cei mai frumoși shoot'em up îmbrăcați în Țoalele diesel punk. Revenind la subiectul story, aici lucrurile se complică puțin. Privită în ansamblu, povestea jocului este foarte bună, chiar prea bună pentru un bullet hell, dar atât de prost implementată, încât nu reușește să implice jucătorul pe deplin. În cel mai bun caz, story line-ul are rolul unui schelet – solid, ce-i drept – pe care Sine Mora își sprîjină marea sumă a componentelor sale.

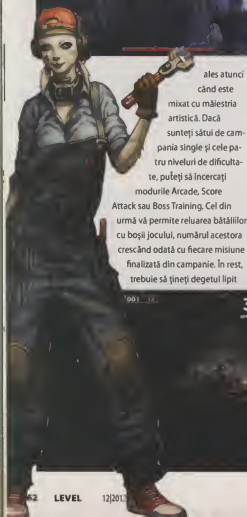
Neon Genesis Sinemorian

Am pierdut o zi întreagă reluând unele misiuni, de dragul poveștii suav narate în limba maghiară. Nu mă înțelegeți greșit, nu am nimic împotriva fraților din vest, dar a fost destul de dificil să stau cu ochii pe subtitrări când în jurul meu se dezlănțuia iadul de gloanțe. Menționam mai de vreme influența diesel punk din stilul artistic al jocului, cu rezultate spectaculoase. Ei bine, personajele zoomorfe și aspectul navelor par scoase direct dintr-un anime futurist, însă se potrivesc perfect cu atmosfera poveștii din Sine Mora (menționez doar contribuția lui Mahiro Maeda în procesul de design, artist cunoscut pentru Neon Genesis Evangelion sau The Animatrix). So, Ronotra Koss, criminal cu reputație impecabilă de ucigaș în serie, are de gând să comită un genocid cât toate zilele. Pe deasupra, deține suficient armament pentru a rade din univers o întreagă civilizație. Adăugați la lista de ilegalități răpirea unei pisicuțe Enkie cu voce de android și obțineți o imagine clară a lui „Cap-de-bizon” Koss. Tabăra băieților buni este condusă de Argus Pytel, un top-gun decis să pună capăt cu ori-



ce preț a agresivității teroriste cauzate de Ronotra. Gama de personaje este suficient de stufoasă încât să vă stărnească curiozitatea, fiecare dintre acestea profitând de abilități unice și având acces la o varietate de aeronave, dotate la rândul lor cu arma-

ment specific. Perspectiva 2.5D este exploatăată la maximum, orice cadru din Sine Mora având o frumusețe aparte, fără echivalent. Până și voice acting-ul maghiar emană o aură de profesionalism. Jocul a fost tratat cu respect de producători, iar acest lucru se face simțit la tot pasul. Mă bucură peste măsură devotamentul, mai



ales atunci când este mixat cu măiestria artistică. Dacă sunteți sătui de campania single și cele patru niveluri de dificultate, puteți să încercați modulele Arcade, Score Attack sau Boss Training. Cel din urmă vă permite reluarea bătăliilor cu boșii jocului, numărul acestora crescând odată cu fiecare misiune finalizată din campanie. În rest, trebuie să țineți degetul lipit

pe butonul Fire, navigând printre zăliardele de proiectile ce se îndreaptă necruțător spre carena aeronavei, în același timp distrugând orice pleacă din direcția opusă. Avioanele sunt dotate cu arme standard – a căror muniție este infinită – și o armă specială, cu muniție limitată. Uneori, inamicii lasă în urmă diferite power-ups, necesare pentru îmbunătățirea armamentului din dotare sau al scutului. Dacă nu, trebuie să vă mulțumiți cu puncte și un high score baban. Elementul inedit este lipsa unui health bar tradițional, acesta fiind înlocuit de prețioasele secunde. Coliziunile reduc timpul alocat fiecărui nivel, pe când eliminarea oponentilor și îndeplinirea obiectivelor adaugă extra time. Kewl enough? Formula de bază este simplă, dar distilată cu rafinament de alianța ungaro-niponă. Sine Mora este un cognac fin,

un gust ales, desăvârșit. Jocul știe să încante ochii și spiritul ludic din oricine se încumetă să-l savureze tărâ, până când pilotarea avioanelor diesel punk se transformă într-o arie de operă gameristică, culminând, după fiecare act, cu un boss fight orgasmic – forte fortissimo prin definiție!

Ezoterism și lasere

Dacă Sine Mora nu este răspunsul căutărilor voastre în materie de shoot'em ups, atunci nu căutați ce trebuie. Vorbim despre un joc care aruncă cu gloanțe și lasere din stânga în dreapta – literalmente. Dar aici e chichița: frumusețea stă în detalii, cu toate că pe multe nu poți pune degetul. Ele există, undeva în ADN-ul jocului, însă nu ies la suprafață oricând și oricum, ci numai în momente perfect sincronizate cu armonia și ritmul general al acțiunii. Okey, știu, e dificil de înțeles doar citind recenzia mea, dar lucrurile capătă noi înțelesuri odată ce parcurgeți jocul. Nu ezitați să-l adăugați în colecția personală, fiindcă Sine Mora o să rămână în mentalul colectiv al gamerilor drept o bijuterie ezoterică, un bastion solid al cabalei Vechii Școli.

Aidan

VERDICT LEVEL

- sun tabălor la engleze
- boși opți, împănăți
- personaje și aeronave diesel punk 100%
- poveștea opusă haotic

PE SCURT:

Savurați Sine Mora fără griji, lăra-va atmosferă elucrantă. Performanță atemporală.

9.2

Gen: Action / Production: GIGAWATT / Manufactur: GIGAWATT

Contributor: GIGAWATT / Distribuție: GIGAWATT

CERINTE MINIME:

Procesor: Pentium III / Memorie: 32 MB / Video: VGA / Hard: 10 MB

ALTERNATIVA TYRIAN

Tyrian vedea lumina zilei în 1995. În prezent, săliștoarea pe rafturile digitale GOG, încă tăbăcește funduri.

Hairy Tales

PC

REVIEW

La umbra unui
păr țepos



Dragă mamă,

Îți scriu această scrisoare stând tolanit la umbra unui păr țepos. Bumbix nu și-a spălat podoaba capilară de când am părăsit satul, dar acum tot grupul apreciază dăcoarea oferită de împunătoarea sa tufă cărlionțată. Căutam Kikimorele de o săptămână, însă fără prea mare succes. Până acum nu am reușit să găsim decât urme ale corupției lăsate în urmă lor. Hexagoanele negre sunt dezgustătoare, iar Dumbix spune că le-a observat contaminând și terenul sănătos. În ritmul ăsta, o să fie foarte greu să mai găsim ciuperci bune de mâncat. Ne-am hrănit până acum numai cu usturoi, muscărit și psylocibin, așa că suntem bini di tăt. Morali e sus, undeva în cerul multicolor, ce se curge pe obraji clovnului înaripat. Conform planului stabilit acum, avem de parcurs 72 de zone, stăpânite de Kikimore și Cei Trei Mari Boși. Ieri i-am pierdut pe Gumbix într-o prăpastie (fie-i părul stufoș!). Uneori, mă întreb dacă mersul nostru rectiliniu nu este o deficiență evolutivă. Ce ne făcăm dacă nu există săgețile sau gardurile menite să ne ghideze pașii prin frumoasa noastră lume hexagonală? Oare eram pierduți în infinitul hău cu toții?

Din fericire pentru succesul misiunii noastre, Zumbix și-a dat seama cum putem mișca întregi segmente de teren, pentru a ajunge la teleportatoarele care ne călăuzesc spre finalul călătoriei. Mai mult, el crede că

putem să le rotim în jurul propriei axe, astfel încât să orientăm săgețile spre ciuperci gustoase și teleportator în ACELAȘI TIMP! Trebuie să recunosc, sunt entuziasmat. Nu mă așteptam să vină cu o astfel de idee, ținând cont de accidentul său de ieri. A călcat pe un segment corupt și a căzut cu nasul în spiniul otrăvitor. A fost abătut o vreme, dar acum se simte și mai motivat să reușească. Noroc cu rugăciunea de Reset, altfel eram morți de la prima poiană.

Corupția este un pericol omniprezent, singura noastră protecție împotriva efectelor dăunătoare ale acestora fiind mîhîrele magice, pe care le transportăm cu destulă greutate în brațe, distrugând orice urmă de mazăgă întunecată lăsată în urmă de Kikimore. Grupul nostru se descurcă mai bine decât speram când vine vorba de traversarea obstacolelor, cu toate că dușmanii poponului păros au avut grijă să amestece toate segmentele hexagonale de teren cât mai haotic cu putință. Fiecare zonă traversată, indiferent că e pădure, deșert sau mlaștină, ridică noi probleme. Mulți dintre noi se tem să nu cadă în prăpastie, pe când alții tremură la gândul Kikimorilor. Ciupercile încep să crească în zone tot mai izolate, necesitând o grămadă de mutări, rotiri, calcule spontane și încercări pentru a ajunge la ele. Crede-mă, mamă, nu-i o plăcere să mori de tre ori în deșert.

Oricum, nici noi nu suntem fii ploii! Mumbix a inventat o susedenie de mecanisme ce ne sunt folositoare. El le numește Power Ups, dar restul echipei preferă termenul de „smenozeli”. Unele ne catapulează de pe un hexagon pe altul, altele ne teleportează pe distanțe scurte, iar câteva servesc drept capcane pentru Kikimore. Sunt numeroase și originale, făcând călătoria o aventură distractivă. Sunt sigur că putem să ne luptăm cu boșii, deși legenda povestește despre unele puzzle-uri foarte complexe, necesare înfrângerii acestor bestii



uriae. Nu uita să te rogi la Sfântul Arges, Marele Creator, pentru succesul quest-ului nostru nobil și păros. Eu trebuie să închei misiua mea, căci un troll de piatră se apropie. Urmează o înclăstare a minților agere și a șarjelor rectilini și uniforme spre marginea lumii!

PS: Spune-le tinerilor că pat lui parte și ei la aventură. Înrolare se face pe Desuro sau Appstore.

■ Al tău păros bărbos, Jumbix Aldan Flotocanais

VERDICT LEVEL



- ▶ personajul călătorie și amenință, pline de putere
- ▶ puzzle-uri dificile, dar captivante
- ▶ interfața arată ieftin, lucrută în grabă

PE SCURT:

Hairy Tales este un puzzle game cu un mecu foarte și o libertate totală a gândului. E alergic pentru cine creșt un joc cu dificultate hardcore și atenuată canal, peletemoacă.

8

Gen: Platformă Productor: Dinosaur

Desvoltat de: Dinosaur

CERINȚE MINIME:

Procesor: 1.5 GHz Memorie: 1 GB

ALTERNATIVA: LEMMINGS

Hairy Tales se inspiră din Lemmings. Legenda spune că a fost un joc clasic, reluat în anul 1991. Dacă îl mai purți joacă și astăzi, ameliorează-l.



Izbind gardurile în goana după usturoi

© 2012 DINO SALES

PRIMORDIA

Fineadventure
Wormwoodbuilt



Aș minți dacă aș spune că nu mi-au plăcut Gemini Rue și Resonance, cele mai celebre jocuri din mișcarea de renaștere a aventurilor cu puternic iz old-school, ambele păstrate de Wadjet Eye, iar asta, în ciuda faptului că am considerat că uneori se zbatteau să depășească anumite lacune și minusuri fără prea mare succes. E foarte posibil ca atitudinea mea să pară inutil de strictă, mai ales când vorbim despre producători dedicați și entuziaști, însă independenți, statut care de obicei vine la pachet cu resurse și experiență limitate; dar, adevărul este că în timp am învățat să fiu răbdător și fără prea mari speranțe când vine vorba despre aceste titluri, tocmai pentru ca eventuala surpriză-mi și delectare să fie cu atât mai intense. Iar Primordia este primul joc din categoria sa care simt că mi-a răsplătit starea de liniștită așteptare, fiindcă Wormwood Studios au reușit să evite câteva dintre capcanele a căror umbră sură o deplăsessem

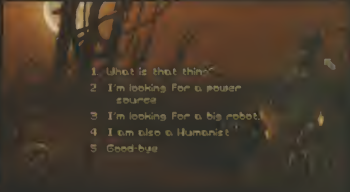
în cazul eforturilor indie mai sus-numite.

În primul și în primul rând, universul pe care îl evocă Primordia e îmbibat de un șarm aparte – ne aflăm într-o lume post-umană, redusă la stadiul de ruină și neființă, în afara unor roboți avansați, suspect de antropomorfizați, cel puțin la nivel de judecată și comportament. Stilul grafic învechit (deși putem selecta anti-aliasing, heh), prăfuit și nebulos, contribuie din plin la sugestia unei lumi aflate într-un purgatoriu înedit – nici materii organice, nici mașinării nesimțitoare. Fiindcă acești supraviețuitori sunt prinși într-o dilemă care ar putea părea curioasă, dar are o neașteptată încărcătură ideologică (și istorie filosofică, dacă-mi permiteți): dacă să facă referințe la creatorii lor ca la Om sau ca la simpli oameni. E drept că jocul nu se transformă într-o meditație serioasă asupra Marilor Teme, însă minime sugestii a acestora e suficientă pentru a-l colora cu o melancolie reținută, care are toate șansele să-l

prindă în plasa ei atât pe jucătorii mai tineri, cât și pe veterani mai pretențioși.

Cea mai interesantă bucată a poveștii mi s-a părut cea a devoțiunii religioase închinată Omului, noțiune paradoxală, fiindcă implică o atitudine pe care suntem obișnuiți s-o circumscriem exclusiv rasei omenești, cu atât mai puțin unei entități non-organice cum ar fi un robot. Pe de altă parte, e și un motiv mai puțin exploatat decât celelalte teme pe care Primordia le vehiculează, cum ar fi inteligența artificială hrăpărească de putere. Spre relativă mea dezamăgire, pe măsură ce înaintăm în joc, accentul se deplasa treptat înspre niște obiective mai palpabile și care să ofere o încheiere satisfăcătoare fără a recurge la complicații de ordin intelectual.

Dar, lucru important, atmosfera se menține impresionantă până la sfârșit de acel „ceva”, plasând Primordia undeva la limita careului bătătorit al jocurilor cu tematică SF.



1. What is that thing?
2. I'm looking for a power source.
3. I'm looking for a big robot.
4. I am also a Humanist.
5. Good-bye.

F1 RACE STARS™



Steluțe și hidrocefalie, semnate Codemasters

Una dintre multele întrebări cărora nu le găsesc cu ușurință răspunsul este „Ce îți place să joci cel mai mult?” Desktopul meu este un tărâm haotic, unde numai eu, Stăpânul Mizeriei Digitale, pot naviga cu ușurință. Printre zecile de iconițe aruncate în siclii, dintr-o zvăcnire de mouse, un grup select a reușit să găsească o oază de ordine: jocurile semnate Codemasters. Seria Dirt, reboot-urile F1, Grid, TOCA – toate aceste titluri mi-au potolit setea de satisfacție ludică motorizată, atunci când îmi crăpau buzele după drama sucombării disgrăioase a seriei NFS. Presupun că mi-am răspuns singur întrebării de mai devreme, chiar dacă nu în totalitate. Mă împart între pasiunea pentru

automobile (am dezvoltat o adevărată obsesie pentru clasicele americane) și jocurile smintite, psihedele, pline de sevă. Luna trecută am avut ocazia să scriu despre F1 2012, un joc intens, și nu mică mi-a fost mirarea când am văzut cât de diferită a fost viziunea mea, în comparație cu restul recenziilor publicate în mediul online românesc. Unde eu vedeam arcade, alții au văzut o simulare la sânge, iar tutorialul, pe care l-am găsit foarte bine realizat, a fost ciuca bățăilor pentru mulți. Asta arată cât de diferit este perceput un joc de la om la om. Ori poate subliniază câteva lacune serioase în accepția generală asupra conceptului de simulator. Sunt curios cine altcineva o să mă scrie despre F1 Race Stars, un kart ra-

cer ce îndeplinește ambele condiții necesare pentru ocuparea unui loc de cinste pe desktopul meu: are ștampila Codemasters Racing în frunte și mustește de sevă funkalicious. E nebun, vă zic, e nebun...

Nintendolicious?

Crazy fun, însă F1 Race Stars suferă de „gender issues” mai rău ca Manson în perioada androgină. Mi-a fost greu să privesc jocul drept un kart racer rupt de conexiunea cu lumea Formulei 1. Să fie un spin-off, derivat din F1 2012? E cumva un joc lipsit de orice legătură cu mai vechile producții Codemasters, un pas halos într-o direcție cu totul nouă? La prima vedere, Race Stars pare genul de joc orientat spre categoria 7-12 ani, blocat într-un limbo definit de infantilism. E atât de colorat și flashy, încât nu l-aș recomanda niciodată unui epileptic. Cromatica jocului e alcătuită din nuanțe violente de guază, deloc domolite. Îți smulge ochii din cap și jonglează cu ei, într-o baie sinestezică de senzații vibrante. E zgomotos, zvâșăiat, pueril și inocent. F1 Race Stars este „nintendolicious” până în măduva oaselor. Pentru mine, constatarea acestui adevăr a venit ca un șoc. Acum, eu eram cel confuz, fiindcă nu mai aveam nici un punct solid de sprijin. Problema era unghiul corect din care trebuia să privesc jocul, încercând să-i fac o analiză pertinentă. Soluția a venit pe neașteptate, când partenera mea, deloc impresionată de orice alt joc existent, a avut primul contact cu F1 Race Stars. Unele jocuri au hărul de a aduce împreună, în fața aceluiași ecran, prietenii sau familiii întregi, într-o experiență atât gameristică, cât și socială. Nintendo a descoperit formula secretă și, până



acum, cei de la Codemasters erau ultimii oameni de la care mă așteptam să o replice cu succes. A fost de ajuns o singură ocheadă aruncată spre monitor pentru dragoste la prima vedere. Iată de ce sunt nevoit să fac parte dintr-un triunghi amoros, între mine, my better half și un kart racer pătruns de spiritul jocurilor „de societate”. Mi-a fost impus un program strict de curse split-screen, de la care nu am voie să lipsesc nemotivat, așa că voi începe prin a prezenta elementele multiplayer, lăsând spre finalul acestui review componenta single, oricum irelevantă. Așadar, folosindu-se de franciza F1, cei de la Codemasters au încercat să îmbrace lumea Marelui Cîrc într-o aură cartoonish, dând naștere unui arcade hilar,

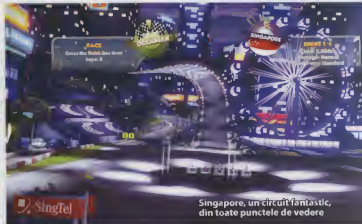


potrivit sesiunilor de joc disputate în compania unui grup de prieteni dotați cu chipsuri și răcoritoare. Inițial, am fost timid. Îmi era greu să cobor din monopostul sublim, de care mă îndrăgostisem în F1 2012, pentru a trece la volanul unor parodii vehiculare, conduse de niște piloți caricaturizați adorabil, prin intermediul hidrocefaliilor. Dacă în F1, pe circuit, se dezlănțuia o adevărată bătaie la voinței, răbdării și puterii de concentrare, Race Stars abordează cursele cu o frivolitate aproape agasantă. Modul Split-screen permite participarea unui număr de 4 jucători simultan, cu posibilitatea formării unor echipe, iar cursele desfășurate astfel sunt o sursă inepuizabilă de distracție, circuitele împânzite de bucle și vira-

lipsește nici Racenet, platforma socială a celor de la Codemasters servind drept sursă de informații statistice referitoare la activitatea personală sau a comunității. Totuși, am preferat să îmi confrunt rivala local, suportând ghionțuri și provocări verbale la fiecare greșală. Să vă ferească Pronia Divină de confruntarea în trafic cu o femeie competitivă!

Yup. Ca plăcinta cu mere și înghețata de vanilie

Asociația Diabeticilor Americani dezmințe, parțial, mitul diabetului provocat de dulciuri. Orice exces este



Singapore, un circuit fantastic, din toate punctele de vedere

pe, fără pic de respect pentru gravitație; fiind de-a dreptul sănțose de pe fix. Captivat de split, m-am atins foarte puțin de modului online, deși erau disponibile o sumedenie de jocuri deschise în lobby. Cu excepția prezenței oponentilor controlați de AI, între cursele single și multi nu există diferențe majore de gameplay. Nu

periculos, iar glucidele nu fac excepție. Moderația este cheia unei sănătăți perfecte, se zvonțește. Aparent, Codemasters nu se împlică în astfel de detalii. F1 Race Stars e zahăr curat – dacă e împărțit cu cineva drag. Altfel, în ciuda diverselor tipuri de curse și a graficii vii, jocul devine plictisitor, ca o ciocolată cu aspartam. Spre deosebire de Mario sau Sonic, Marele Cîrc nu cred că reușește să fie la fel de atrăgător pentru pasionații de kart racing, înecându-se pe nisipul proverbalului mal, înaintea debarcării pe tărâmul arcade-urilor legendare. Pentru cei „socially awkward”, F1 Race Stars pune la dispoziție un campionat single global, înspirat din sezoanele reale de Formula 1, în trei niveluri de dificultate. Sunt disponibile 11 locații, printre care și Germania, Japonia sau Singapore. Desigur, nu vă așteptați la circuitele convenționale, căci producătorii au avut grijă să ignore orice urmă de normalitate. Mașinile zboară, sunt purtate de torenți sau merg pe acoperișul unor trenuri de mare viteză. Nenumăratele platforme și scurtături oferă avantaje modeste, designul circuitelor păstrând o alcătuire echilibrată pe întreg parcursul cursei, în ciuda extravagantei. V-am spus de la bun început că vorbim despre un joc nebun. Cu toate acestea, sunt prezente cele 12 echipe oficiale din acest sezon, fiecare bucurându-se de un bonus special. Jucătorii pot alege dintr-un roster de 24 de piloți reali și 4 fictivi, introducând pentru a





echilibra nivelul de political correctness și family-friendliness. Poate era mai bine dacă Race Stars ăștia să își delimita zonele de joc pe granițele dintre franciza F1 și partea de arcade flambant, dar să îi dăm Cezarului ce este al Cezarului: elementul fun. Veselia psihedelică din timpul curselor are ritm susținut de muzica wacky și prezența unui cocktail de power-ups, așezate frumos pe traseu sub forma unor steluțe scilpitare. Unele se comportă întocmai ca niște arme, lansând spre oponenți bule colorate – staționare, homing sau cu ricoșeu –, extrem de enervante și periculoase când sunteți în pole position. Un power up interesant este cel care transformă monopostul într-o sticlă reactivă de suc, indestructibilă, efervescentă și foarte rapidă. Oricum, cu greu pot numi restul concurenților „oponenți”, rivalitatea fiind înlocuită cu armonia tipică jocurilor destinate familiilor zămbitoare din reclamele Nintendo. Elementele de ordin tehnic din componența monoposturilor F1 își fac apariția și în Race Stars, într-un mod inedit, implementat excelent de către cei de la Codemasters. Pe suprafața circuitelor, veți descoperi unele zone marcate prin săgeți colorate și luminoase, cu efect de boost.

Suprafețele scurte oferă un impuls redus (un fel de DRS), pe când cele lungi necesită încărcarea KERS-ului în trei pași, pentru un puseu semnificativ de viteză. Figura simplă și procesul de activare, KERS-ul încărcându-se printr-o triplă apăsare a tastei de accelerație, numai pe suprafața specială. Necesită puțină coordonare și precizie la început, dar mai apoi devine un gest reflex. Există și un sistem simplist de damage, mai mult vizual decât resimțit fizic, traversarea unei zone marcate special echivalând cu o oprire la pit stop și, implicit, o reparație



completă a mașinii. Ce mai, cu așa atitudine, aproape că îmi doresc un Wii!

Copilul mutant și criza de identitate

F1 Race Stars este, fără doar și poate, copilul mutant născut din laboratoarele Codemasters Racing. Un experiment, o aventură, o parodie – un kart racer fantastic. Asta trebuie să fie, nu mă pot ascunde după deget, jocul e delicios! Culoarele țipătoare, steluțele scilpitare și monoposturile transformate în mașinuțe electrice de mall, până și capul hidrocefalic al lui Schumi, toate aceste detalii adaugă savoare Marelui Circ. Heh, circ... Niciodată nu am folosit termenul într-un

sens atât de strict. În ciuda cileșelor și elementelor imprumutate din jocuri ca Mario Kart sau Sonic All Stars Racing, F1 Race Stars reușește să lase o primă impresie cât se poate de plăcută. Ce-i drept, amestecul universului Formula 1 cu infantilismul unui arcade kart racer vibrant nu este o combinație potrivită din toate punctele de vedere. Ceva nu se îmbină perfect, în special după o incursiune prelungită în F1 2012. Totuși, dacă sunteți în căutarea unui joc-dinamic pentru sesiuni prelungite de split-screen, atunci Race Stars este o alegere validă. Puțin cam scumpă momentan, dar garantează zeci de ore plăcute, preferabil în compania unor parteneri de joacă mai puțin agresivi.

Aidan



VERDICT LEVEL

- ▶ Cursă vibrantă, grafica vibrantă, amuzant într-o serie de
- ▶ Prezența ediției din anul F1 2012
- ▶ Un split-off merită prea repede. Trebuie doborât ceva mai mult.

PE SCURT:

F1 Race Stars se adresează celor dornici să experimenteze o alternativă la jocurile de kart racing, dar cu motor, într-o vizualizare dinamică, comentarii Codemasters.

8.5

Gen	Producție	Distributie
Ofertant	Ofertant	Ofertant

CERINTE MINIME:

Procesor: 1.5GHz, Memorie: 1GB, Video: 512MB

ALTERNATIVA MARIO/SONIC KART

Alternativa legitimă în lumea kart racing-ului arcade, unde jocul este o alternativă pe măsură pentru F1 Race Stars.

DOUĂ REVISTE LA SUPER PREȚ!

9⁹⁵
LEI



ediția 04/2012



ediția 07-08/2012

CHIP
FOTO
VIDEO

Collection

Pachetele promoționale
pot comandate online
pe www.chip.ro/librarie
sau pot fi achiziționate în rețelele de
magazine **inmedio** și **RELAY**.



ediția 04/2012



ediția 06/2012



ediția 05/2012



ediția 06/2012

Librăria
CHIP
ONLINE

mai multe detalii pe
www.chip.ro/librarie

Gangnam Strike



ARCTIC COMBAT

Platforma de distribuție Steam a ajuns să se confunde cu un univers gameristic vast, unde toate jocurile pe care le dorim în lista viitorului Winter Sale plutesc prin cloud, așteptând să fie culese și așezate pe rafturile virtuale. Steam a fost factorul de decizie principal atunci când am hotărât să arunc la gunoi trecutul meu pirateresc și să îmbrățișez calea sacrificiului financiar. Am făcut din paslunea pentru jocuri un stil de viață, de care voi fi mereu mândru, și nu regret niciun ban cheltuit pe colecția personală. Totuși, nu toate jocurile din hiper-ogarda lui Gaben ne hărțuiesc portofelul, unele fiind disponibile pentru incredibila sumă de „un zâmbet și un mulțumesc”. Oferta free to play este în continuă creștere, în perfectă simetrie cu nivelul calitativ. Microtranzacțiile s-au dovedit un teren

fertil pentru producători și pentru cei care nu văd în taxele lunare sau prețurile piperate o soluție permanentă. Dezvoltatorul coreean Webzen a îmbrățișat de mult politica gratuității, ultima lor creație fiind un FPS online lipsit de taxe lunare enervante și reclame ostentative. Arctic Combat, căci despre el e vorba, a sărit încă din faza beta pe Steam, spre deliciul pasionaților de pac-pac în grup. Am menționat cumva că este cât se poate de GRATUIT?

Combo Shot K-pop

Okey, poate am exagerat puțin. Arctic Combat nu este în totalitate lipsit de costuri, fiindcă jocul folosește un sistem de tranzacții asemănător cu cel folosit în alte

titluri similare (Planet Side 2 sau Blacklight Retribution, de exemplu). Fiind, prin definiție, un FPS militar online, principalele obiecte de interes pentru jucător sunt armele și echipamentul special. Soluția unei monetizări eficiente a fost simplă pentru Webzen: itemele standard sunt oferite gratuit, iar cele vanity devin accesibile prin achiziția permanentă, folosind bani reali – ori închiriate, prin intermediul monedei virtuale uzitate în joc. AC folosește motorul Unreal in-game, dar meniul principal este reprezentat de o fereastră realizată intuitiv, fiecare buton sau opțiune necesară aflându-se exact unde trebuie. Din acest meniu, jucătorul poate să își echipeze soldatul cu armament, muniție și gear secundar. Loadout-ul tipic include, pe lângă arma principală, diferite variante de grenade, două skill slot-uri destinate



Fleșcăci sarea sângelui rozalii...

24

Deep fried; that's how I like my kung pao!

Să nu aduci o armă la o luptă cu cuțitul...

Itemelor speciale, echipament de protecție și camuflaj – complet personalizabil, după cum dictează trendul MMO-urilor actuale. Gameplay-ul din Arctic Combat este un amestec de Call of Duty cu CS, Unreal Tournament și orice joc asiatic imaginabil. Accentul cade pe viteză și precizie, fiecare armă având posibilitatea ochirii prin cătare – feature absent din seria Counter Strike până în prezent. AC dispune de un tutorial solid, suficient pentru a prinde din zbor mecanica jocului. Loviturile în cap sau membre au efecte devastatoare, Webzen lăudându-se cu efectele brutale de gore. Bucări întregii din oponenți sunt spurcate, seriile de shot-uri fatale fiind marcate printr-un fel de combometer foarte... asian-like. Dacă un player moare, acesta respawnează imediat în zona de start, invincibil timp de 3 secunde. Există și un sistem de creștere în nivel, prin acumularea punctelor de experiență. Un nivel mai mare înseamnă acces la un arsenal mai potent și noi

piese de echipament special, playerii fiind încurajați să petreacă cât mai mult timp în joc. Momentan, câteva hărți suferă din cauza unor mici probleme de echilibru tactic, favorizând o echipă sau alta prin amplasamentul unor elemente de cover total anapoda. Pe deasupra, am experimentat o senzație de claustrofobie, cauzată de suprafața redusă a unor hărți de team deathmatch. Oricum, jocul este încă proaspăt și necizelat, prezentând un potențial semnificativ neexploatat.

Opa World War III

Arctic Combat include și un mic story. Cel de la Webzen și-au imaginat un conflict global, disputat între alianțele rivale formate de SUA și Rusia, jucătorul având posibilitatea să reprezinte una dintre națiunile beligerante. Scopul este controlul total al resurselor recent descoperite în zona arctică, dar trebuie să recunoșc că

nu am găsit vreo tangentă între joc și nordul înghețat. Inițial, am vrut să trec peste aceste detalii în totalitate, pentru a menționa doar cele două tabere aflate în conflict, diferențele dintre acestea fiind minore. Ambele facțiuni au acces la echipament similar și pot utiliza aceeași bonusuri pe câmpul de luptă, culoarea și zona de spawn reprezentând singurele deosebiri notabile. Pe deasupra, producătorii promit absența oricărui tip de cash weapon, pentru a evita un dezechilibru supărător. Hărțile sunt localizate în zone urbane temperate, fără pic de efect polar. Un setting arctic putea să ofere elemente unice de gameplay, prin valorificarea efectelor frigului extrem asupra combatanților. Deocamdată, Arctic Combat rămâne o alternativă FTP, demnă de luit în seama, pentru titlurile cu tradiție în domeniu. Încercați-l, măcar pentru o zi. Este disponibil prin Steam și nu înseamnă prea multe resurse. Altminteri, nu există niciun cult shock stingheitor de care să vă fie jenă.

Aidan

ARCTIC COMBAT



VERDICT

LEVEL

+ viziunea sistemului de gameplay imprimantă de calitate, mult mai bună, stilizată și puțin statuată, deconstrucția operei, după armarea de nivel superior condusă

- alegerea ofițerului este legată de distanța arctică, și mai puțin de tehnica tactică pe hărți

PE SCURT:

Arctic Combat este un FPS gratuit, accesibil oficial doar pe PC, cu o poveste plină de suspans producție coreană unde PSY are și-o rolă în joc

7.8

PRODUCĂTOR: Webzen

DISTRIBUITOR: Steam

CERINȚE MINIME: Windows 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100

ALTERNATIVA: BLACKLIGHT RETRIBUTION

Un FPS gratuit, accesibil oficial doar pe PC, cu o poveste plină de suspans producție coreană unde PSY are și-o rolă în joc

GT2

FIA GT RACING GAME

www.gtlw.com

POWER & GLORY

Cînd digitalul aduce nemurirea

Memoria nu a fost niciodată punctul meu forte, deci nu-mi pot aduce aminte în ce an și numără anume v-am oferit GT Legends ca joc full alturi de revista noastră. Lucrul care însă nu a putut dispărea din mintea mea este faptul că acest titlu conține modelele de automobile folosite în campionatele din categoria Historic organizate de FIA (Fédération Internationale de l'Automobile – yeah, it is, actually, spelled in French). Este vorba despre mașini ce au făcut deliciul fanilor, dar (poate și mai mult) și al piloșilor care le-au strunit pe piste, în curse ce au avut loc în așa-numita perioadă de glorie a automobilismului – ce pare să cuprindă, după spusele veteranilor împătimiți, anii '60 și prima jumătate a anilor '70. O listă a unor astfel de modele de mașini o puteți găsi prin acest articol, deci, nu le voi mai enumera aici. De pomenit, este, totuși, faptul că pistele din titlul cu pricina nu sînt tocmai cele istorice, acestea fiind înlocuite de circuitele folosite de FIA în timpurile actuale. În campionatele de modele istorice se se deslășoară în prezent.

Ei bine, la data apariției GT Legends, în anul 2005, un grup de entuziaști al numitei perioade de glorie a automobilismului de competiție a considerat că există o problemă cu acest joc de simulare auto. Iar acea problemă, se pare, genera o lacună. Problema era că modelele prezente în joc sînt cele din campionatul FIA actual. De aici decurgea lacuna: lipseau mașinile cu adevărat istorice, adică cele modelate exact precum originalele din anii '60 și '70, inclusiv în ce privește culorile, desenul și sponsorii. Mai mult decît atât, lipseau multe dintre variantele modelelor originale (și mă refer aici la cele care prezintă modificări doar de aparență, ci mai serioase, la șasiu, motorizare, transmisie ș.a.m.d.), la rîndul lor folosite în trecut pe circuite, dar care nu apăreau în campionatul FIA din prezent. Iar cum Dumnezeu șade în amănunte, la fel precum în generalități, se pare că astfel de variante sînt esențiale pentru iubitorii acestui tip de automobile – da, printre care, la modul amatoricesc, mă număr și eu, de cîtiva ani.

Așa se face că grupul de entuziaști despre care vă

vorbeam a căpătit un nume – GT Legends Workshop, pe scurt GTLW – de care s-a legat, din 2006 încoace, un titlu: Power & Glory. Misiunea asumată de GTLW a devenit cea de a reda cît mai fidel automobilele care au făcut istorie în perioada de glorie în care puterea motoarelor făcea legea în competiții oficiale mai mult decît o face acum, cînd regină este eficiența, ajutată de eminența sa cenușie, siguranța. Nu că aș fi un adept al risipei și morții pe circuite, ferească Sfîntul, dar, parcă... e mai bine așa, măcar într-un simulator, în spațiul virtual, să pot experimenta senzațiile extrem de tari ale curselor din vremuri ce apuneau deja pe cînd eu intram în clasa a I-a.

Pe ce să modifici?

Platforma aleasă de grupul de modificatori GTLW a fost cea oferită de titlul GTR 2 produs de SimBin. De ce nu a fost folosit jocul GT Legends, adică tocmai cel care acoperea perioada cu pricina? Simplu, pentru că structura sa nu era suficient de flexibilă, iar facilitățile oferite pasionaților erau insuficiente. Concentrat pe un

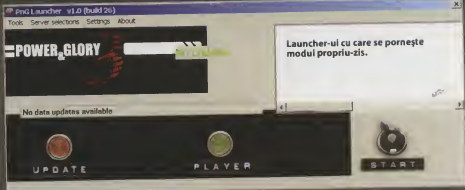




mod carieră bine implementat și fabulos de parcurs în singleplayer, GT Legends avea lacune în ce privește complexitatea organizării evenimentelor de multiplayer, așa cum este aceasta cerută de fanii realismului istoric. În plus, nici în ce privește strategiile de pitstop nu existau suficiente opțiuni.

GTR 2 s-a dovedit încă de la lansare o mină de aur pentru orice modifikator. Ușurința cu care se putea umbla în măruntaiele acestui joc și cu care se puteau opera modificări și adăugiri a devenit, în foarte scurt timp, legendară. Dar, pentru pasionații din grupul GTLW, acest fapt reprezenta doar o parte din atracțiile GTR 2. Celelalte erau, poate, chiar mai importante: posibilitatea de a configura curse și campionate după bunul-plac, de a organiza curse de duranță cu o durată de până la 24 de ore, de a avea o cursă naturală a timpului, ce includea ciclul noaptea-zii, la care se adăuga posibilitatea de a avea condiții meteo dinamice, adică exact ingredientele necesare unei curse pentru a oferi o experiență completă. Adăugând aici și un server dedicat de multiplayer îmbunătățit, precum și accesul la configurarea elementelor de meniu și veți avea o imagine mai clară asupra motivelor pentru care GTLW a ales GTR 2 pentru modul lor Power & Glory.

Este adevărat faptul că mai exista o variantă, anume rFactor. Dacă știm să ne gândim, acesta este chiar jocul „original” construit de ISI pe propriul motorul de simulare auto gMotor 2, același utilizat, cu modificări substanțiale, și de titluri precum GT Legends, GTR, GTR 2 sau seria Race 07. Problema este că Power & Glory urma să se folosească din plin de munca depusă de SimBin în GT Legends, fapt pentru care acordul cu acest producător s-a putut realiza numai în condițiile în care produsul final, modul Power & Glory, rămânea în „familia” SimBin, adică în GTR 2, la ale cărei vânzări și viață ulterioară anulul lansării ar fi ajutat, fără nici o umbră de îndoială.



Alt motiv pentru care grupul GTLW a ales ca platformă GTR 2 a fost unul care ținea de „împărțirea teritoriului” pe scena modificaliilor de simulatoare auto: pentru rFactor, un alt colectiv de entuziaști începuse munca la modul Historic GT & Touring Cars, la rândul lui inspirat mai mult sau mai puțin oficial din GT Legends.

Oarecum logic, cele două grupuri de modificaliști au decis să nu se calce reciproc pe bombeuri și s-au așezat mai împrăștiați, fiecare pe o altă țară.

Legalitate (1)

Înainte însă de a ajunge măcar să vorbim despre modul Power & Glory 3, este necesar să intrăm într-un hâțș. Yup,



cind ajungem la temele legale, nu există desigur mai de nepătruns decât cele plantate de către cei mai destoinici forestieri ai industriei jocurilor: avocatul. Deci, să o luăm pe rând.

Ca să poți juca prima (sau a doua) iterație a modului Power & Glory, aceasta pretindea în momentul instalării să introduci DVD-ul original cu GT Legends. Și, cum totuși era grefat pe GTR 2, era clar că un utilizator ce se dorea în legalitate trebuia să dețină și originalul acestuia din urmă. Toate au fost bune și frumoase la început – adică atita vreme cât GT Legends era disponibil pe canalele normale de retail, în magazine. Ce te făcea însă dacă aveai GT Legends precum și l-am oferit noi, adică full alături de revista noastră?

Ei bine, dacă nu știai una-alta, nu puteai face nimic. Dacă știai însă că este bine să frecventezi forumuri





precum cel de pe www.nogiracing.com, ai fi putut pune acolo, în engleză, desigur, următoarea întrebare: „Da'lo cum instalez Power & Glory, că nu am versiunea retail, însă dețin o alta, primită cu o revistă, la fel de legală precum cea retail?” Răspunsul venea întodeauna, credeți-mă, așa cum l-am primit și eu, de la una dintre cele mai importante persoane din grupul GTLW, omul responsabil de partea de simulare fizică din modul Power & Glory – Aristotelis Vasilakos. Acesta, după ce l-am trimis pozele cu DVD-ul GT Legends și revista Level

în care acesta apăruse, mi-a oferit acces către o versiune a modului Power & Glory care nu cerea introducerea DVD-ului GTL original, cerându-mi, în același timp, să nu fac public acest kit de instalare. Off topic – Aristotelis lucrează acum pentru Kunos Simulazioni, unde se ocupă de simularea fizică din Assetto Corsa. Mare om, mare caracter, credeți-mă!

Legalitate (2)

După cum spuneam, toate au fost bune și frumoase cînd GT Legends se găsea în magazine. Iar dacă dețineai o copie legală precum cea oferită de noi, lăsa, exista o rezolvare și pentru situația asta. Problema a apărut însă, cu adevărat, atunci cînd 10Tacle Studios, distribuitorul oficial al GT Legends, GTR și GTR 2 a dat faliment. În acel moment, toate aceste titluri nu au mai fost produse și trimise la magazine, ajungîndu-se la scăderea drastică a stocurilor. Din fericire, GT Legends și GTR au revenit legal producătorului, SlimBin, care le-a și comercializat pe calea DVD-urilor oferite de reviste. Din nefericire, cu GTR 2 lucrurile par să fi fost un pic mai încurcate, falimentul 10Tacle Studios proiectînd o incertitudine semnificativă asupra destinului acestui titlu. Nu doar că nu se mai găsea în stocuri, dar nu era disponibil nici pe altă cale legală.

Să fim bine înțeleși, GTR 2 este un titlu care și în ziua de azi are o mare căutare – poți găsi exemplare originale, nedesfăcute, „în plășă”, ale GTR 2, puse la vânzare online chiar și pentru suma de 100 USD. Da, știu, sună incredibil, dar așa este. Problema este că, excepțând câțiva cumpărători nu doar entuziaști, dar și bine dotați financiar, restul populației interesate de simulațiile auto nu mai avea cum să-și procure un exemplar origi-

LISTA MAȘINILOR INCULCE ÎN POWER & GLORY 3

MAȘINI & CHASSISURI 4

Abarth 1000TC Gr2
Alfa Romeo 1300 GTA Junior
Alfa Romeo GTA 1600
Ford Cortina GT
Ford Mustang BSCC Gr2
Ford Mustang TransAm
Jaguar MK1 3.4L
Jaguar MK II 3.8L
Jaguar MK II 4.2L
Lotus Cortina Works
Lotus Cooper 1275S
Mini Cooper 970S
Shelby Mustang Trans-Am

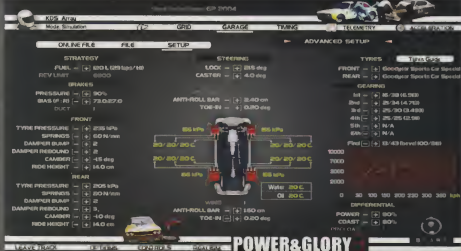
MAȘINI & CHASSISURI 4

Alpine Renault A110 1.1
Alpine Renault A110 1.3
Austin Healey 3000 MKII
Austin Healey 3000 MKIII Roadster
Chevrolet Corvette C2 L72 Coupe
Chevrolet Corvette C2 L76 Roadster
Chevrolet Corvette C3 L88 Coupe
Chevrolet Corvette C3 L88 Roadster
Chevrolet Corvette C3 Z06
Chevrolet Corvette C3 L88 Hardtop
Ferrari 250 GT SWB Berlinetta
Ferrari 250 GT SWB Competizione
Ferrari 275 GTB/C
Ferrari 275 GTB/C Speciale
Ford Mustang Boss 302
Jaguar E-type Coupe
Jaguar E-type Lightweight 4spd
Jaguar E-type Lightweight 5spd
Jaguar E-type Roadster
Lotus Seven 51
Lotus Elan 26R
Lotus Elan 26R Roadster
Lotus Elite
Shelby Cobra 289 Coupe
Shelby Cobra 289 Roadster
Shelby Daytona Coupe
Shelby GT-350R CAS
Shelby GT-350R SCCA
Triumph TR4

nal de GTR 2 de la falimentul din 2008 al 10Tacle Studios Incocore. Or, asta înseamnă să nu ai acces legal la o mulțime de moduri și circuite de excepțională calitate, create anume pentru acest titlu, devenit, cu atît mai mult, legendar.

Iar dacă legal nu se poate, atunci se întredeschide, mai mult sau mai puțin subtil, poarta ilegalității. În cazul GTR 2, de fapt, se poate spune că această poartă a fost dată violent de perete, unde s-a făcut tîndări. Practic, ISO-ul DVD-ului GTR 2 era disponibil la o extrem de sumară căutare online – iar la seeds numărul era întodeauna din 2 cifre și prima nu era „1”. Mai mult, caz fără precedent pînă acum, pe nogiracing era disponibil la secțiunea de Download un exe no-DVD al GTR 2, a cărui prezență era justificată (subțire, fie vorba între noi) de necesitatea de a avea o soluție pentru cazul în care DVD-ul tău cumpărat legal îți dădea obștească slăbiciune fizică.

Cu toți țîșii însă la ce am folosit respectivul exe no-DVD... Să fie clar însă, dacă GTR 2 era disponibil în vreo ofertă normală (nu la sumele vehiculate online), l-aș fi cumpărat instantaneu, pentru că merită.



Configurarea direcției și frinei din secțiunea Garage/Setup.

Carburant (Măsurător) / 100km (90km/h)

Chevrolet Corvette GrandSport (377ci Coupes)
Ford GT40 MKI 289
Ford GT40 MKI Gulf
Porsche 906
Shelby Cobra 427 Roadster

Carburant (modificator de motor)

Abarth 1000TC Gr5
Alfa Romeo GTA 1600 Volumetrico
Ford Escort TC
Ford Falcon Mann
Ford Falcon Sprint
Ford Falcon Westlake Heads
Ford Mustang ATCC
Ford Mustang BSCC Gr5
Ford Mustang NTK Gr5

Carburant / 100km (modificator de motor)

Chevrolet Corvette GrandSport (427ci Roadsters)
Ford GT40 MKII
Porsche 906
Porsche 906E
Porsche 906 Langheck
Porsche 906/8

Carburant / 100km (modificator de motor)

Alfa Romeo 1300 GTA Junior IWB
Alfa Romeo 1750 GTAm
Alfa Romeo 2000 GTAm
BMW CSL 3.3 12v
BMW CSL 3.5 12v
BMW CSL 3.5 24v
BMW CSL 3.5 24v BMSA
Ford Capri RS 2600
Ford Capri RS 3100
Ford Escort RS 1600
Ford Escort TC
Ford Mustang Boss 302

Carburant / 100km (modificator de motor)

Chevrolet Corvette C3 L88 Hardtop
Chevrolet Corvette C3 ZL1 Coupe
Chevrolet Corvette C3 ZL1 Hardtop
DeTomaso Pantera Gr.4 (Boss)
DeTomaso Pantera Gr.4 (Modena)
DeTomaso Pantera Gr.4 (Stock)
Porsche 911 Carrera RSR 2.8
Porsche 911 Carrera RSR 3.0
Porsche 911 ST 2.5
Porsche 914/6 GT

Carburant / 100km (modificator de motor)

Porsche 911 Carrera RSR IROC

Legalitate (acum pe bune)

Problema era aceea că, chiar și folosind această cale mai mult sau mai puțin morală de a juca GTR 2 și modurile sale, printre care se afla și Power & Glory, tot lipsea ceva: nu aveai acces la servere de multiplayer online. Pentru asta, era necesar să faci uz de un cod special înscrispționat pe DVD-ul original. Dacă voiai să joci în mai mulți și nu aveai o copie legală de GTR 2, trebuia să folosești ori rețeaua locală, ori o soluție de gen Hamachi.

He-he, se pare însă că există un Dumnezeu al piratilor morali. Revista germană Computerbild oferea DVD-uri cu GTR 2 alături de unul dintre numerele sale, dar nu înscrispționase și codurile de multiplayer pe acestea. Din acest motiv, pe site-ul Computerbild a apărut după aceea o pagină în care puteai cere generarea unui cod valabil pentru multiplayerul de GTR 2. Evident, această pagină era destinată a fi folosită de cumpărătorii legitimi ai revistei. Ceea ce nu ne-a oprit pe noi, cei fără de GTR 2 legal, să abuzăm de o asemenea nesperată ocazie de a avea acest titlu și pentru multiplayer.



Oricum, se pare că SimBin nu a făcut nici un efort pentru a pune stavila unei atare folosiri ilegale a titlului său. Pe undeva, cred că producătorul suedez era perfect conștient de faptul că nu pierde banii, ci își face o imensă publicitate, inclusiv pentru momentul în care ar fi urmat să-și recapete drepturile legale asupra GTR 2.

De altfel, pe www.raceroom.net se anunțase de vreo 2-3 ani intenția de a lansa o versiune descărcabilă online de GTR 2, dar aceasta încă nu se concretizase până... ieri.

Nu e nici o glumă, toate rindurile scrise mai sus despre situația legală a GTR 2 erau proiectate inițial ca o justificare a recomandării pe care urma să v-o fac de a pirata relaxați acest titlu. În așa fel încât să puteți beneficia și de extraordinarul mod Power & Glory 3. Dar, ieri, uitându-mă eu pe magazinul Steam, am avut o surpriză: GTR 2 devenise disponibil la vânzare, online. YEEEESSSS!!! am strigat, și imediat am trimis un e-mail către SimBin, pentru a le cere o cheie de Steam pentru GTR 2. În scopul de a verifica dacă Power & Glory 3 merge cu această versiune de download.

În mai puțin de două ore primeam respectiva cheie, o înregistrăm, download-am GTR 2, apoi instalăm Power & Glory 3 și... totul funcționa Impecabil. Da, Power

& Glory 3 merge foarte bine cu noua versiune în care poate fi, în sfârșit, cumpărat GTR 2, cea online de pe Steam! În faptul că, începând cu a treia sa iterație, modul Power & Glory nu mai cere DVD-ul original GT Legends, este o veste la fel de bună – achiziționând GTR 2 de pe Steam, aveți la dispoziție tot ceea ce este necesar pentru a avea acces legal la unul dintre cele mai bune moduri de simulare auto realizate vreodată: Power & Glory 3.

Instalare și lansare

Calitatea superlativă a modului creat de grupul GTLW se vedește încă din etapa instalării: și se oferă de la bun început trei opțiuni. Nu vă uitați la ultimele două dintre acestea, ele sînt prea puțin convenabile – dar ultimatoarea prin prezența lor, ce demonstrează atenția la detalii a producătorilor. Cea pe care trebuie să o alegeți dacă veți să aveți certitudinea că modul va funcționa optim este prima opțiune, care constă în crearea unui folder dedicat Power & Glory 3, independent de cel al GTR 2. De asemenea, această primă opțiune activează și copierea automată a directoarelor și fișierelor din GTR 2 necesare rulării modului Power & Glory 3, în folderul acestuia din urmă. Practic, la capătul instalării modului Power & Glory 3, veți avea pe calculator două jocuri în-



CIRCUITE RECOMANDATE

După instalarea modului Power & Glory 3, circuitele disponibile în acest mod sînt cele incluse în GTR 2, adică pistele moderne pe care s-au desfășurat campionatele FIA GT din 2003 și 2004, cele simulate de titlul celor de la Simbin.

Evident, nu este nici o problemă să rulezi pe aceste circuite cu modelele de mașini istorice din Power & Glory 3, asta cu atât mai mult cu cât astfel aveți ocazia să concurați pe singurele versiuni recente de Spa Francorchamps create de Simbin – o adevărată plăcere. Dar, pentru puriști, sau pentru cei dornici să trăiască experiența conducerii unor modele istorice de mașini pe pistele pe care acestea au concurat la vremea lor, este important de știut că există și versiuni de astfel de circuite, create de fani anume pentru GTR 2. Dacă vreți să obțineți o listă cât mai bogată a unor asemenea piste, cu link-uri către downloaduri, cel mai bine este să mergeți la adresa următoare: <http://smz.net/index.php?showtopic=3834>.

Totuși, dacă este să fac o listă scurtă a circuitelor ce nu trebuie să vă lipsească din Power & Glory 3, aș spune că acestea cuprind toate pistele lansate de grupul Virtua LM pentru GTR 2 (le găsiți urmînd adresa forumului inclus pe pagina www.virtua-lm.com), precum și diversele versiuni de Nordschleife, dintre

care eu o prefer pe cea creată de Team Nordschleife, cu numele de fișier de instalare Nordschleife_V2.1_RC4.exe (căutați-l pe www.pilsbierbude.de). Iar la acestea adăugați și celebrul Targa Florio, circuitul de peste 70 de kilometri lungime din Sicilia, pe care modelele de mașini din Power & Glory au concurat de multe ori la vremea respectivă (il găsiți pe www.nogri-pracing.com).



dependente: Power & Glory pe de-o parte și GTR 2 de cealaltă. Instalarea Power & Glory folosind prima opțiune lasă instalarea originală a GTR 2 neschimbată, deci, nu afectează în nici un fel funcționarea și structura conținutului acestui titlu. A, cred că v-ați dat seama că înții trebuie să instalați GTR 2 și abia apoi modul Power & Glory, nu?

Pină aici, lucrurile sînt asemănătoare cu versiunea anterioară, a doua, a acestui mod. Dar, în momentul în

care dați dublu clic pe iconița sa de pe desktop, cei familiarizați cu P&G 2 veți avea parte de o surpriză – nu va pomeni jocul, ci un launcher. Acesta este foarte util, oferind câteva funcționalități ce fac mult mai comodă configurarea modului Power & Glory. Una dintre acestea este cea de update: launcher-ul caută pe internet dacă există un update pentru mod și te anunță dacă acesta este disponibil. Pentru instalarea update-urilor există un buton dedicat, aceasta nu se face automat, ci numai la dorința utilizatorului.

Apoi, foarte important este butonul „Player”, la apăsarea căruia launcher-ul aplică o serie de foarte importante update-uri user-ului curent al modului Power & Glory. Din experiența mea, dacă doriți să jucați și pe servere online, cel mai bine este să nu importați userul pe care îl aveți în GTR 2, ci să creați unul nou în Power & Glory, pentru care model vă va cere să introduceți cheia de Steam primită la achiziționarea GTR 2, ce vă va oferi acces la serverele de multiplayer online. Dacă importați user-ul din



GTR 2, se poate să primiți un mesaj de eroare la intrarea în secțiunea de multiplayer online din Power & Glory.

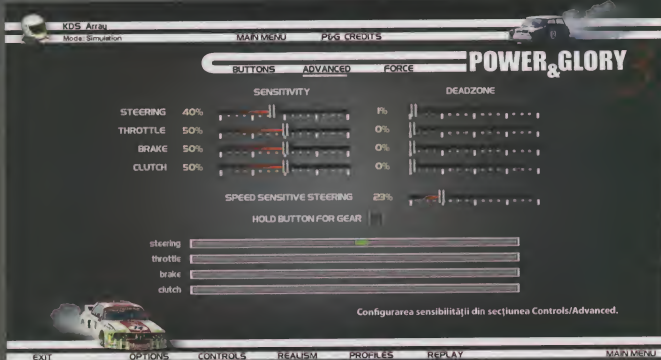
Tot din launcher există posibilitatea de a activa rularea în mod debug, de a vedea log-uri de erori, de a intra în mod server dedicat, de a alege configurația video cea mai potrivită pentru sistemul vostru sau de a selecta un anume server online. Una peste alta, acest launcher este foarte util, sporind semnificativ ușurința cu care se configurează și updatează Power & Glory 3.

Problema direcției

Două sînt problemele de care m-am lăbit încă de la primele ture date cu o mașină în modulele Power & Glory. Prima ține de direcție – cel mai mulți dintre noi nu sîntem binecuvîntați cu volane ale căror unghieri maxime de rotație să fie de minimum 900°, cum sînt modelele Driving Force GT și G27 de la Logitech, volanule de la Fanatec sau T500 RS-ul de la Thrustmaster (acesta din urmă cu 1080° rotație maximă). Astfel de volane merg din prima foarte bine cu setarea default a direcției celor mai multe dintre mașinile din Power & Glory – mă refer aici la reglajul de unghi maxim al roților de direcție. Cu un volan de 900°, unghiul maxim obișnuit al roților de direcție, între 25 și 32° este ușor de „acoperit”, la modul natural, fără brusclări. Practic, aceasta este setarea reală, scenariul tehnic obișnuit la astfel de modele de curse din anii '60-'70.

Problema apare cînd ai un volan cu unghi maxim de rotație de 270° – precum deținem majoritatea dintre noi. Deși acest unghi este OK pentru mașinile moderne de curse, unde unghiul maxim de rotație al roților de direcție este undeva între 15 și 22°, la mașinile vechi lucrurile iau o întorsătură nasoală. Dacă fiind faptul că o rotație completă de 270° a volanului pe care îl folosiți drept controler acoperă o rotație completă de 900° a volanului virtual din joc, cea mai mică mișcare a volanului





pe care vă țineți mâinile se concretizează într-o ditamai rotație a volanului din joc. Pur și simplu, controlul direcției devine atât de dificil, atât de sensibil, încât este imposibil să mai țineți mașina pe circuit, veți supracompensa prea rapid și prea mult orice mișcare pe care o veți simți eronată. Senzația este aceea de percepție foarte acută a transferului de masă al mașinii, de legătură prea directă și nervoasă cu momentele maselor ce alcătuiesc automobilul pilotat.

Soluția este de a micșora unghiul maxim de rotație al roților de direcție. În acest scop, după ce ați încălcat circuitul dorit, intrați în partea de Setup a meniului Garage. Acolo, la setarea de Lock în secțiunea de Steering, reduceți valoarea unghiului la cel mult 21,5°. Asta va face mașina mai ușor de controlat, direcția va fi mult mai puțin agresivă în reacție.

Totuși, chiar și așa se poate să doriți ca direcția să fie un pic mai blândă – I know I did. Există posibilitatea de a mai umbra la o setare în acest scop. Ultați-vă în partea de jos a ecranului. Veți vedea meniul Controls. Intrați în secțiunea Advanced a acestuia. Acolo veți vedea un reglaj de sensibilitate a direcției (Steering Sensitivity), care este, by default, la valoarea de 50. Micșorați această valoare, sfatul meu fiind să o aduceți la 40, nu e bine să o coborîți prea mult. Ei bine, și cu acest reglaj de sensibilitate a direcției, ar trebui ca posesorii de volane cu unghi maxim de direcție de 270° să poată controla în mod rezonabil mașinile din Power & Glory.

Șmecheria cu frina

A doua mare problemă care poate apărea în modul Power & Glory se manifestă strict pentru cei care folosesc ambreiaj manual, dar, din diverse motive, nu aplică tehnica de heel'n'toe. Aceasta constă în apăsarea scurtă a accelerației cu vârful piciorului drept, în timp ce cu călcîiul accelerați picior frinei, asta simultan cu apăsarea ambreiajului cu stînga. Operațiunea asta are loc numai la schimbarea vitezei într-o treaptă inferioară, la frînări

abrupte ce necesită coborîrea rapidă în treapta de viteză.

Scopul acestei tehnici este acela de a crește momenta turată a motorului, pentru a o potrivi cu viteza de rotație a roților tractoare. Altfel spus, prin heel'n'toe se urmărește evitarea situației în care motorul acționează ca o frînă asupra roților tractoare, la schimbarea abruptă în treapta de viteză inferioară.

De fapt, ce se întâmplă atunci cînd schimbi rapid în treaptă inferioară, dar nu aplici heel'n'toe? Simplu, la frîna de picior se va adăuga frîna de motor. Împreună, cele două forțe însumate dau deseori o forță de frînare rezultantă suficient de mare pentru a produce blocarea roților tractoare, cu consecința ei firească, pierdere aderenței și, de multe ori, și pe cea a controlului direcției.

Unele din modelele actuale de mașini de curse folosesc cipuri electronice care potrivește turația motorului cu viteza de rotație a roților tractoare, la schimbarea treptei de viteză. Iar cele dotate cu ambreiaj automat nici măcar nu mai pun probleme de acest fel. Însă mașinile din modul Power & Glory sînt de vîrstă veche – la ele totul este manual. De aceea, la frînările sportive, cu schimbare rapidă în jos a treptei de viteză, dacă nu veți folosi tehnica de heel'n'toe, există o mare probabilitate să zburăți, literalmente, de pe circuit.

Dacă volanul vostru are pedalele dotate și cu cea de-a treia, de ambreiaj, probabil că veți dori să o folosiți,



decîi veți alege opțiunea de „manual clutch” în setările jocului. Dar, poate, cum este cazul meu, nu puteți aplica heel'n'toe (eu nu-mi pot fixa suficient de bine pedalele Thrustmaster-ului meu RGT, pentru că nu am un cockpit dedicat, iar baza pedalelor este prea ușoară și lipsită de modalități de montare solidă, sînt necesare improvizații în acest scop).

Ei bine, în această situație, am reușit, pînă la urmă, după experimente repetate care au costat viața virtuală a multor piloți și integritatea a nenumărate mașini, să găsesc o soluție. În Garage/Setup, în secțiunea Brakes,



reglați presiunea frinelor nu la 100, ci este din oficiu, ci la 90%. Apoi măriti cu 10 procente distribuția frinei pe roțile tractoare, cele care nu sînt cuplate la transmisie. Astfel, la modelele cu tracțiune pe spate, măriti cu 10 puncte distribuția frinei pe față – ceea ce scade în egală măsură puterea frinei pe roțile din spate.

Rezultatul este o îmbinare a frînării pe puntea tractoare, compensată de învîrtirea acesteia pe celelalte două roți. Derapajele vor apărea mult mai greu acum, însă trebuie să fiți conștienți de un lucru. Frînările vor fi mai eficiente dacă folosiți și frîna de motor, prin coborîrea rapidă în treapta de viteză. În schimb, dacă nu „Jurați” din schimbătorul de viteze, frînarea pe roțile tractoare va fi mai proastă. În plus, veți uza mai tare celelalte roți, pe care cade greul frînării. De altfel, tocmai pentru a preveni blocarea mai frecventă a acestor roți am redus presiunea în întregul sistem de frînă – care, astfel, devine un pic mai ineficient; deci, aveți încă un motiv pentru a face uz și de frîna de motor. E un joc de echilibrare aici care a dat rezultate bune în cazul meu, însă rețineți faptul că setările recomandate de mine sînt doar niște sugestii. În funcție de mașina aleasă și de stilul vostru de pilotaj, valorile optime ale acestor reglaje s-ar putea să fie altele.

Car te face să vrei ca Apocalipsa să întârzie

Ei bine, după ce am trecut prin atîtea detalii, poate că nu strică vreo două-trei cuvinte de spus și despre experiența editării de moduri Power & Glory 3. Norocul nostru, al beneficiarilor, este acela că grupul GTLW nu doar că lucrează la acest mod din 2006, dar o face cu pasiune și inspirație. Oamenii au săpat în căutarea surselor de informație cu extremă de multă atenție, străbătînd în amănunțime pagini după pagini de documentații tehnice, de articole de presă ale vremii, de cărți dedicate perioadei automobilistice respective. Lucrul acesta nu este

GTR 2

Unul dintre cele mai jucate titluri de simulare auto din istoria jocurilor, GTR 2, apărut în 2006, a fost lansat la jumătatea lunii decembrie 2012 pe platforma Steam. Vestea unei asemenea reapariții ar putea lăsa indiferenți pe necunoscătorii – e vorba de un titlu vechi de șase ani –, însă eu zic că nu este cazul doar să remarcăm acest eveniment, ci chiar să fim entuziaști de-a dreptul.

Cunoscătorii ar putea contraargumenta, spunînd că motorul de simulare din seria Race 07, cea care a continuat tradiția Simbîn în domeniu, este mai evoluat decît cel din GTR 2. Eu zic, mai degrabă, că modelele de mașini din GTR 2 au fost create cu mai puțină fidelitate a simulării decît cele din seria Race 07, motorul de simulare fiind esențialmente același. Ca dovadă a acestei aserțiuni stau modulurile de GTR 2 ce îmbunătățesc fizica modelelor oferite de versiunea originală a jocului, moduri care aduc literalmente la viață simularea acestor automobile. Mai mult decît atât, cel puțin cîteva zeci de moduri de GTR 2 (dintre cîteva sute disponibile – vedeți pe nograding.com și pe www.pilsbierbude.de) demonstrează ultimatoarele capacități ale motorului de simulare din GTR 2. De altfel, alături de iFactor, GTR 2 este cel mai modat titlu din istoria simulatorilor auto, și sînt multe motive pentru asta, pe care le-am pomenit în discuția despre Power & Glory.

Există însă un spul. Versiunea GTR 2 de Steam lansată recent nu oferă nici unul din modelele Ferrari și Porsche existente în jocul original, din cauza unor chestiuni de valabilitate a licențelor. Da, asta este o problemă foarte mare, cu atât mai mult cu cît toate modulurile care fac uz de elemente din modelele Porsche și Ferrari din jocul inițial nu mai funcționează. Din fericire, toate celelalte moduri, inclusiv dintre acelea care conțin Porsche-uri sau Ferrari-uri create în întregime de modificatori, funcționează impecabil cu versiunea de Steam a GTR 2. Între aceste moduri se află și Power & Glory 3, bineînțeles. Și vă spun din toată inima că prețul de 8,99 EUR care trebuie plătit pentru GTR 2 pe Steam este o nimică toată pentru care obțineți acces legal – pasionații de simulatoare știu ce înseamnă să joci cu inima împacăată un titlu pe care îl



lubești – atît la un superb titlu de simulare, cît și la o imensă suită de moduri care sînt jucate în draci în întreaga lume. De altfel, serverele online de GTR 2 sînt dintre cele mai populate din zona simrac-ing-ului: jocul este mai viu ca orîcînd, acum, la 6 ani de la lansare.

Vi-l recomand din toată inima, cu atît mai mult cu cît grafica lui nu este deloc de lepădat, ba chiar mai bună decît cea a seriei Race 07, avînd în plus față de aceasta o iluminare mai bună și curse de noapte (inclusiv de 24 de ore). Unlntre voi puteți experimenta cu ENB pe GTR 2, se pare că se pot obține îmbunătățiri vizuale remarcabile.

Iar dacă lipsa modelelor Porsche și Ferrari vă preocupă excesiv, vă spun un lucru: toate folderele și fișierele din jocul original care conțin materialul dedicat acestora se află în totalitate, neschimbate, și în GTR 2-ul instalat de Steam... Deci, este numai o chestiune de timp pînă cînd va apărea, așa, întîmplător, pe vreun forum de simrac-ing, metoda de a le accesa și în versiunea de Steam... Later Edit: tocmai a apărut...

BTW: pagina pe care revista Computerbild o ferea chei de multiplayer de GTR 2 nu mai este valabilă. De altfel, nici cheile astfel obținute pînă acum nu sînt valabile pentru a fi activate pe Steam.



relevat numai de produsul final al muncii lor, ci și de răspunsurile pe care membrii GTLW le dau pe forumurile de sim racing, la interelările și întrebările celor care discută validitatea anumitor aspecte ale reconstrucției modelelor din Power & Glory 3. Rămîi șocat de cît de multe și așa de detaliate modificări de adîncime la care a ajuns nu doar efortul lor de documentare, ci și pasiunea pentru subiectul în cauză. Literalmente, felul în care oamenii din GTLW au muncit pentru Power & Glory este un exemplu pentru noi toți – uite, așa se trăiește o viață!

Și toate acestea se văd și se simt în Power & Glory 3, cu prisosință. Experiența conducerii oricărui model din acest mod este superlativă, incredibilă, oferă o stare de

împlinire pe care nu am regăsit-o în nici un alt titlu de gen. Înainte de a scrie aceste rânduri am petrecut cîteva ore rînd pe multe mașini diferite în succesiune, alegînd alte modele decît Porsche-urile și Mustang-urile pe care mă dau de obicei. Rezultatul a fost că nu m-am mai putut opri din zîmbînt în tot acest timp, senzațiile erau foarte puternice, detaliile uluitoare, diferențele de comportament între modele asemănătoare grăitoare pentru diferențele tehnice dintre ele. Force feedback-ul în volan este unul din cele mai bune pe care le-am experimentat vreodată, poate cel mai bun, primești prompt o mulțime de informații detaliate asupra forțelor ce acționează asupra coloanei de direcție, ceea ce permite o



KDS Array
Mode: Simulation

LEAVE MULTIPLAYER

LOBBY OPTIONS CONTROLS



GAME NAME	CIRCUIT	SESSION	PLAYERS	PING
OSaaaaN	Circuit Thermalito	PRACTICE 1	0/16	
GC PnG V3 BETA	Lakeside 1967	PRACTICE 1	0/32	
GC PnG V3 OZ	Monza GP 2004	RACE	0/16	
*GC PnG V3 PJB	Monza GP 2004	RACE	4/28	
GC PnG V3 TCS	Monza GP 2004	PRACTICE 1	3/20	
CJ's PnG V3 Room	Magnum-Cours GP 2004	PRACTICE 1	0/28	
CJ's NGT Room	Oschersleben GP 2003	PRACTICE 1	0/28	
Gamers-Crib NGT-G2	Hockenheim National	RACE	2/28	
RMS-TURBO Capri RS	Norislring 2005	PRACTICE 1	0/28	
RMS-TURBO DTM-RT-2013		PRACTICE 1	0/28	

HOST RULES JOIN

PLAYERS ONLINE

Fernando Car denas
TO PnG V3
William Anker
Xurth
ntjobar



show all

DATARATE Cable/DSL

CHATBOX - MAIN (ENG)

MAIN CHAT

MAIN-SIM (CZ)
MAIN-SIM (ENG)
MAIN-SIM (FRS)
MAIN-SIM (GER)
MAIN-SIM (HUB)
MAIN-SIM (ITA)
MAIN-SIM (JPO)
MAIN-SIM (RU)
MAIN-SIM (SPA)
RacingUga Info

Pe lângă numeroasele servere online de GTR 2 au apărut deja multe servere de Power & Glory 3.

POWER&GLORY 3



reacție la fel de promptă și foarte fină asupra volanului – controlul este uimitor, oferind la rindul lui o senzație de împlinire fără egal între simuloarele auto.

Iar grafica, ce să mai spun, vedeți și voi, GTLW a stors tot ceea ce se putea din engine-ul grafic al GTR 2, obținând minuni, atât în ce privește exteriorul, cât și interiorul mașinilor. Senzația de realism grafic este fericit completată de conștiința faptului că modelul pe care îl pilotezi este cea mai apropiată de realitate versiune virtuală a respectivelor automobile realizată până acum, un vrf al genului simulării auto.

Și totul este completat de sunet. La acest capitol, Power & Glory 3 este atât de bine făcut, atât de viu și de detaliat, încât literalmente în timpul curselor aveam

mal realiste experiențe posibile în simularea auto, ceea ce este o performanță cu atât mai impresionantă cu cât este vorba despre mașini vechi, mult mai pretențioase, mult mai detaliate în comportament, mult mai dificil de reprodus decât cele actuale.

Evident, mai sînt și mici probleme, bug-uri, erori în acest mod proaspăt lansat. Pentru a ajuta la corectarea lor, GTLW a deschis un topic dedicat pe forumul nogripracing, unde se desfășoară un dialog susținut cu membrii comunității de sim racing interesați de Power & Glory. Acolo am găsit toate semnele unei atenții neabătute de la corectitudinea și detaliul simulării fizice și istorice a mașinilor, care îmi oferă siguranța că vom vedea patch-uri ulterioare ce vor face și mai bun un mod

senzația că mă uit la imaginile luate de o cameră din cockpitul mașinii, în competiții precum cele de tip Historic sau Youngtimer. La aceasta se adaugă și realismul simulării fizice a mașinii, care face ca și timpri de frinare, momentele de accelerare sau de schimbare a vitezelor să corespundă aproape 1:1 cu cele din realitate. Comparând experiența mea din Power & Glory 3 cu filmările disponibile pe Youtube, am ajuns la concluzia că acest mod oferă una dintre cele

deja excepționale.

Mod care merită să primească una dintre cele mai mari note pe care le-am dat vreodată, dat fiind efortul extraordinar al creatorilor săi și calitatea fără egal a rezultatului obținut de aceștia, iar, pe de altă parte, să nu uităm: totul este oferit gratuit de GTLW, pe pagina grupului nu este nici măcar un buton de donate. Tot respectul, GT Legends Workshop, și multe, multe mulțumiri!

Marius Ghinea



VERDICT LEVEL

+

- ▶ detaliul grafic și al sunetului
- ▶ calitatea
- ▶ documentarea istorică
- ▶ numărul de modele

PE SCURT:
Cea mai bună simulare a mașinilor istorice, cu un aer autentic, care a rămas la fel de bună și astăzi, pe toate platformele. Un mod care merită să primească una dintre cele mai mari note pe care le-am dat vreodată, dat fiind efortul extraordinar al creatorilor săi și calitatea fără egal a rezultatului obținut de aceștia, iar, pe de altă parte, să nu uităm: totul este oferit gratuit de GTLW, pe pagina grupului nu este nici măcar un buton de donate. Tot respectul, GT Legends Workshop, și multe, multe mulțumiri!

10

Info: [GTLW](#)

Produs de: [GTLW](#)

CERINȚE MINIME:

ALTERNATIVA HISTORIC GT & TOURING CARS
Simulatorul, dezvoltat de personalul este jocul original de la care pornesc toate versiunile de moduri. Este un joc de simulare a mașinilor istorice și de touring cars, realizat de Historic Mod Team pentru a fi accesibil.



Știința începuturilor ca la carte. Studiu de caz: Fallout 1

Prima impresie contează. Nu-i chiar zicală mea preferată, mostră de înțelepciune populară, clișeu cultural sau cum altfel vreți să-l spuneți, iar această antipatie provine din însuși faptul că realizez că e aproape imposibil să nu-ți orientezi instinctual preferințele după un criteriu atât de aleatoriu și neconcludent precum prima impresie. Îmi place să cred că am o minte deschisă, dar n-aș putea spune cât din aceasta se datorează unui reflex natural, fundamental ființei mele, și cât este rațională și disciplinată eliminare ulterioară a prejudecăților care se formează înervat odată cu prima impresie.

Astăzi, e foarte ușor (și greșit?) să-ți formezi un orizont de așteptare bogat în trăsături și contururi clare legat de un joc anume – media îți stă la dispoziție cu un bagaj de informații explicite, fotografii spectaculoase, ba chiar și secțiuni generoase de gameplay decupate din produsul final. Dar exista o vreme când singurele lacrimi care precedau rulaarea unei executabile erau vagile categorisiri sau comicele aproapimări ale vreunui prieten sau „pirat”. Pe atunci, prima impresie era unul dintre factorii care te determinau să duci jocul mai departe, acordându-ți, sub acoperirea acestuia, un cec în alb, mai

mult sau mai puțin; în caz contrar, căutai alte partituri gameristice pe CD-urile dolidora de „rip”-uri care se învârtteau cu repediciune în cercurile pustimii ce le venera ca pe niște vinil-uri rare.

Deci, când apărea Fallout, n-aveam la îndemână

nicio revistă care să fi rezervat jocului măcar o notă de subsol (nici până astăzi nu știu dacă vreo publicație românească i-a acordat spațiu editorial). De internet nu putea fi vorba și mă găseam în imposibilitatea materială de a parcurge conținștii de a parcurge conținștii de manualul. Nici nu știu dacă auzisem de sintagma de rpg, darămite să ghicesc șirul lung de reguli și explicații pe care aș fi astăzi capabil, din postura unui cunoscător de bine, de rău, să îl ser-

vesc eu însumi unui neofit. Era epoca pașilor în gol. Tot ce-am primit, în treacă, și puțin în zeflemea, dacă-mi amintesc bine, a fost un „e ca Diablo, dar nițel mai complicat.” Ei, dacă e ca Diablo, îl pot da și eu de capăt.

N-o să vă mint. Nu i-am dat de capăt. Nu era deloc





ca Diablo. Oricât de amuzante vor fi fost aventurile mele încercând să deslușesc vicisugurile interfeței sau să rup magicul blestem al personajului meu care insistă să se blocheze după numai câțiva pași făcându-mi cavernele de la început, rolul articolului de față va fi diferit. Va încerca să trateze elementul care mi s-a întipărit în minte la acele prime stângace inițiative de a mă familiariza cu Fallout; element care a contribuit decisiv la reluarea jocului odată ce vârsta și nivelul de înțelegere mai profund al anumitor mecanisme mi-au permis. E vorba de secvența cinematică introductivă și, în mod tangențial, de felul în care Interplay a înțeles să abordeze partea de început.

O voi face din perspectiva maturului, care poate acum da un nume și explica ceea ce altă dată ar fi numit confuz, deși semnificativ, „feeling”, care nu este altceva decât inspirația și geniul unui producător care știe să apese butoanele potrivite pentru a provoca fascinație. Sunt ferm convins că atmosfera generală pe care cei de la Interplay au avut știința de a o crea și întreține pe parcursul jocului a fost unul dintre principalele motive pentru care Fallout a atins statutul de care se bucură și astăzi – un aspect care, în opinia mea, subsumează chiar atractivitatea gameplay-ului și altele care au conlucrat la a-l face legendar. Spun asta pentru că acea primă secvență a fost suficientă pentru „a mă condiționa”, în ciuda greutăților pe care le-am întâmpinat cu gameplay-ul.

Jocul începe cu o scurtă, dar foarte sugestivă prezentare a logo-ului personalizat al Interplay. Pe lângă motto-ul „By Gamers. For Gamers”, care îi plasa deja pe aceștia, într-o epocă în care divizarea publicului în privința sentimentelor față de industria jocurilor nu era atât de pronunțată, într-o categorie separată – a celor care nu



fac compromisuri, a unor „inițiați” sau „cunoscători”, capabili mai mult decât alții să satisfacă cerințele „adevăraților” gameri –, ne este arătat un glob pământesc în jurul cărui orbitează o navă spațială naiv desenată. Toate acestea într-o culoare de galben-pal, sugerând reprezentări auri ale respectivelor corpuri, pe fundalul de negru intens al vidului spațial; sonor, rulează un scurt interludiu muzical care subliniază scena. Primele două asocieri care îmi vin în minte sunt propaganda programului spațial sovietic și intro-ul unui buletin de știri. În fapt, ambele sugestii sunt capitalizate în cele ce vor urma. Apar numele lui Brian Fargo, producătorul executiv, și al jocului efectiv, în maniera genericului unui film.

Propriu-zis, secvența introductivă e împărțită în trei fragmente distincte (două îți vor fi servite înainte de a pătrunde în meniul principal, celălalt după selectarea

New Game): primul și ultimul fac parte din materia jocului, cum ar veni, pe când cel intermediar este un colaj de imagini reale, menit să credibilizeze și să dramatizeze starea conflictuală care stă la baza lumii ficționale din Fallout, stare care o determină anterior, o cauzează, dar la care jucătorul nu va lua parte. Tu ești un simplu urmaș, un moștenitor, un receptacol al acestei stări de fapt ireversibile – dezastrul nuclear.

Primul fragment reia cele două propuneri care au însoțit subliminal logo-ul Interplay, desfășurându-se în mare parte ca un buletin combinat de știri și publicitate. Prezentarea acestuia este astfel imaginată încât să plaseze imaginile jucătorului pe o axă a timpului în perioada de debut a războiului rece. Stilul grafic animat, glăgăru de pe fundal, mesajele mobilizatoare, îmbrăcăminte „familiei tipice”, designul obiectelor casnice și de lux la care se face reclamă, alternarea textului explicativ cu imaginile de parcă era filmul mut s-ar fi prelungit printr-un reflex stilistic, poate trimis înspre epoca anilor '50 și începutul anilor '60.

Fiindcă ocupă întreaga suprafață a ecranului și apelează la câteva bine plasate ymcheri, cum ar fi artefactele cauzate de așa-zisa inconsecvență a transmisiei, al impresia, la început, că acest calup eterogen de ima-



Programmen
JESSE REYNOLDS
TIM HUME
KEVIN WEATHERMAN
NICK KESTING
ROBERT HERTENSTEIN
JESS HEINIG



gini, care păstrează totuși o unitate de timp bine definită, îți este adresat în mod particular. Nu, de fapt, el merge în gol. În mod simbolic, camera începe să se îndepărteze, revelându-ți faptul că te afli în fața unui alt monitor (deci, un pic de vis în vis), exact atunci când jocul te izbește cu prima incoerență formală după standardele realității curente. Suntem informați că nou anexata Canadă este pe mâini bune, după care ne sunt arătați niște soldați în armură cu un aspect ultra-tehnologizat care împușcă un civil lipsit de apărare, făcându-ne cu mâna relaxată și în spirit de mare glumă, după căte se pare, nouă, celor din fotoliul de acasă.

Suntem pe teritoriul unei triple detumări: 1) avem de-a face cu o istorie politică alternativă, nimic din cunoștințele noastre neindicând o încălcare a suveranității Canadei în acel arc de timp; 2) ne confruntăm cu o istorie a dezvoltării științifice alternative, în care se îmbină elemente de un ciudat arhaism (ca televizorul pe care vizionăm această transmisie) cu cele de o incredibilă modernitate, deci, cu un grafic al avansului tehnologic diferit de cel pe care îl cunoaștem; 3) tonul ludic și ambianța degajată a reportajului contrastează cu duritatea scenei execuției, subminând istoria moralei publice standard.

Dacă tonul imaginilor revine înspre banalul consumism (subversiv atașat într-un rând efortului de răz-



boi), iluzia serenității nu se mai întoarce, camera refuzând să mai focalizeze ecranul aparatului tv, ci luând în stăpânire din ce în ce mai mult panorama înconjurătoare. E o retragere strategică, pentru că de-abia acum efectul paradoxal și contrarian se instalează pe deplin. Imaginile pe care le consideram a fi fost valabile acum și aici se dovedesc a fi fost înșelătoare – ne aflăm într-un prezumabil fost cartier dens populat, căruia puțin îi mai lipsește să nu devină un morman de praf și pulbere. În momentul în care transmisia încetează, ca un semnal

sau strigăt din trecut care și-a consumat energia vitală, demoralizatorul prezent și se revelă în tragica-i deplinătate, marcat de contrapunctul unei liniști mormântale.

Efectul dezolant al acestui ultim cadru este modul de începutul celei de-a doua părți, care reinstituie filtrul cinematografic: nu numai că revine genericul, prezentându-l pe Tim Cain & co., dar suntem

aduși mai aproape de istoria cunoscută printr-o succesiune de fotografii alb-negru, în fapt instantanee surprinse în cel de-al Doilea Război Mondial – o ciupercă atomică, St. Paul's Inconjurată de ruinele unei Londre devastate de bombardamente, un dezastru naval. Impresia de documentar și lămurire date de un narator (interpretat de Ron Pearlman) conferă substanță și plauzibilitate realității alternative care a făcut subiectul primei părți. Conflictul e individualizat (îi se atacează o dată, ne sunt aduse la cunoștință facțiunile combatante) și în același timp integrat unei ciclicități naturale (celebrul „War, war never changes”), în al cărei gir conflația imaginărilor din Fallout este alăturată unor exemple istorice reale (Imperiul Roman sau cel Spaniol, Germania hitleristă).

Imaginile de arhivă nu fac decât să întărească în subconștientul jucătorului legătura universului ficțional cu perioada imediat următoare înfrângerii nazismului și premergătoare conflictului rece cu Rusia, deși este evident că un atent scrutin istoric și cronologic, inclusiv în interiorul convenției jocului, ar conduce la imposibilități de ordin logic. Pe lângă rațiunile de tipul finalității estetice, care se poate debarasa de constrângerea unității timp-spațiu, producătorul urmărește și permeabilizarea atmosferei generale cu acele sentimente de panică, nesiguranță, efemeritate, care au caracterizat respectiva perioadă istorică. Optimismul afișat al Americii acelor decade, urmare logică a nou-consolidatei poziții mondiale, ca și a uimitorului ritm al dezvoltării tehnologice, era subteran traversat de incertitudine și temere: tensiunile cu Uniunea Sovietică plantaseră disconfortul perspectivei unui apocalips nuclear. Or, exact această stare de spirit vesel-funeșă, această alăturare de sentimente



contradictorii este cărămida de bază a construirii „feeling”-ului din primul Fallout.

De un particular interes este interpretarea vocală a cunoscutului actor american (vă aduceți aminte de el din The City of Lost Children), care îmbină o anumită gravitate și sentențiozitate, date fiind ororiile pe care e nevoit să ți le aducă la cunoștință, cu un ușor fior melancolic și empatic, ca al unui fin și îndelungat observator al umanului, care, pe cât de bine cunoaște capacitatea distructivă a acestuia, e conștient și de latura constructivă și capacitatea de a renaște, intrinsec corespondente. E, practic, deducul care antrenează entuziasmul jucătorului, asigurând contra-balansarea sordidității prevalente până atunci cu bălălașa fulgurantă a unui nou început. Și, precum un mecanism bine uns, această a doua parte face, pe nesimțite, trecerea de la veridicitatea imaginilor de război la fantasticul celor imaginare, asigurând intrarea în scenă a conceptului de Vault, ei însuși expresia perfectă a acestui dualism – efect al catastrofei trecutului, dar și arcă binecuvântată a viitorului.

Dacă prima parte s-a desfășurat în lumea jocului, urmată de o trecere în revistă a realității necesară ca să fixeze un ton și niște repere credibile, cea de-a treia parte se desfășoară de-a dreptul în joc. Producătorul supralicitează imersiunea, reglând momentele în așa fel încât conducătorul Vault-ului să ți se adreseze personal, ție, celui care stai în fața calculatorului, fără niciun artificiu care să împiedice identificarea de data aceasta. Odată ce ai fost desemnat ca purtător al speranțelor micii comunități (sarcină modestă în ansamblu, dar păstrând un dram suficient de greutate), vei fi purtat în regim 1st person prin ceea ce ar trebui să fie relativ traumatică părăsire a Vault-ului. Trecerea dintre non-interacțiunea secvenței cinemate și prima scenă jucabilă, în care trebuie să navighezi o cavernă infestată de guzganii mutanți, e urmărită în totalitatea ei, nelăsând loc niciunui timp mort pe care să ți-l poți asuma civil.

Știința celor de la Interplay de a păstra interesul și tensiunea la cotele dorite, ca și aceea de a manevra cu ingeniozitate un univers care riscă să se scufunde în prolixitate și neverosimilitate, nu se oprește aici, ci continuă în stagiile timpurii ale jocului (pe care le-am parcurs cu un nivel normal de fiere de-abia mai târziu). În primul rând, primul „dungeon” e perfect echilibrat ca durată și dificultate, prelungind exact atât cât trebuie curiozitatea pe care, în mod firesc, o resimte jucătorul în privința lumii „de sus”. Lume pe care, întocmai ca personajul pe care îl conduce, o va vedea și experimenta pentru prima oară. Concomitent, îți oferă această satisfacție numai cu prețul trecerii unui obstacol practic (primele lupte), antrenând o reacție mentală de tipul probei-recompensei, făcând primul contact cu suprafața necesar, chiar dacă nu imposibil, dificil.

Ți se oferă ocazia aproape imediată de a vizita parțial un alt Vault, de data aceasta abandonat, și cea nu foarte îndepărtată (îndată ce faci rost de o frânghie) de a-l explora total. Cum structura și alcătuirea celor două Vault-uri este identică, șansa este



aceea de a trăi pe piele proprie (adică interactiv, în termenii jocului) „pierderea inocenței”, adăpostul părăsit echivalând cu o nostalgică revizitare a unui ideal de-acum compromis – lumea închisă, dar sigură, nemăniată, a Vault-ului nativ. Necesitatea de a explora și a lua în stăpânire lumea jocului e introdusă treptat, prin frustrarea repetată a scopului personajului – în acest al doilea Vault nu găsești chip-ul de purificare a apei care îți este necesar, obții o amănare prin introducerea celui nativ în circuitul caravanelor, iar numai când, în sfârșit, obții ceea

ce cauți, producătorul îți trasează adevăratele obiective finale, mai puțin descurajante acum, pe fondul elatei date de înregistrarea primelor succese majore.

Simplă și în același timp rafinată, la obiect, dar trezind atâtea ecouri, formula introductivă a primului Fallout e unul dintre cele mai bune exemple clasice despre cum să surprinzi perfect esența unui joc și să ți-o ofere jucătorului precum litera Alpha din care vor decurge toate razele genialității lui.

■ Radu Sorop





Wii U™

The Nintendo Strikes Back

Cu vreo trei luni înainte ca Wii U să apară pe piața din Europa, m-am convins singur că trebuie să-l cumpăr. Era un pas mare pentru mine, prima consolă pentru care aș fi plătit prețul integral, prima pe care aș fi cumpărat-o la lansare. Duse sunt vremurile când dădeam din colț în colț pentru încă o sută de mii, după care vindeam consola pe care o aveam și o cumpăram pe următoarea, la mâna a doua. Mă bucuram ca un copil care știa dinainte că Moșu' o să-l aducă exact jucăria pe care și-o dorea. Am așteptat să intre iulie și am deschis Amazon.de... dar, teapă, cu două luni jumătate înainte (de 30 noiembrie - data de lansare în Europa), nemții pre-comandaseră tot stocul de Wii U negru, varianta pe care mi-o doream și singura pe care aș fi dat banii (o să vedeți și de ce). Am închis înjurând și gândind că nici când am bani nu sunt în stare să cumpăr ceva pur și simplu și să mă bucur la fel de simplu de ce am cumpărat. E și asta un fel de paranoie, iar la mine s-a instalat de mult... Am spus „nu-i nimic”, lău de pe punct „i”, am câțiva prieteni acolo pe care nu i-ar deranja să facă precomanda pentru mine. Se pare însă că, în Italia, Amazon nu este distribuitor autorizat Nintendo, iar firmele care vindeau prin intermediul acestui portal au simțit că e rost de câștig și au umflat prețul. Fac o paranteză: Amazon funcționează ca un eMag + Okazii, toate produsele sunt noi și, de obicei, cel mai mic preț este al lor (să nu se înțeleagă de aici că la noi cel mai mic preț este pe online-ul mai sus numit), dar, în același timp, orice altă firmă își poate pune la vânzare produsele în acest magazin virtual. Un lucru bun, pentru că site-ul produce concurență în cadrul lui, ceea ce e în-

totdeauna bine pentru cumpărător. Închid paranteza. 400 de euro – în loc de 350, cât este în mod normal varianta neagră – mi se părea deja prea mult, așa că mi-am băgat coada între picioare și-am pomic un film, să uit. Punct, „de” sigur o să ceară alte Wii U-uri, iar site-ul îți trimite automat e-mail când aștepti ca ceva să apară pe stoc. Mă mințeam singur, știam că fabricile Nintendo (de fapt, Foxconn) lucrează la capacitate maximă. Tura inițială de Wii U nu se va mări peste noapte. Deja îmi făceam planuri de stat în fața magazinelor mari de electronice din zonă. Câteva chiar mai acceptau și precomenzi, dar sechelele românești, plus nesiguranța dată de o țară și o limbă străină mă făceau să nu am încredere în ele. Cu o lună înainte de lansare eram deja disperat, așa că am luat toate Amazon-unile la rând... „com” a căzut automat, deoarece consola este blocată pe regiuni. Regiunile sunt, de obicei, trei la număr: NTSC-J pentru Japonia, NTSC-U/C pentru S.U.A., Canada, Mexic și câteva țări din America Latină și PAL pentru restul lumii. Dacă o consolă este blocată într-o regiune, atunci nu va rula decât jocuri cumpărate din acele țări. În acest moment, singura consolă care nu este „region locked” este PS3-ul. Atenție însă, blu-ray player-ul este, iar consola va rula doar filmele din zona din care a fost cumpărată. Va rula însă orice film blu-ray piratat... ceea ce e de răsun curcilor... „co.uk” a căzut, deoarece stocul lor este diferit de cel nemțesc (aceiași pe care l-am adoptat și noi) și nu mi place să pun

adaptoare-n adaptoare. De notat însă că mai puteam face precomandă. Salvarea a venit din Franța, unde Wii U era chiar la promoție (10%). Se pare că francezii, deși la ei în țară am văzut cele mai multe reclame la jocuri, nu se dau în vânt după precomenzi. Am dat înainte sperând că nu o să zică la sfârșit „teapă, nu putem livra în altă țară”.



Just how big is the Wii U console?

Pump up the volume

PS3 Super Slim

290mm x 60mm x 230mm

Xbox 360 S

270mm x 75mm x 264mm

Wii

157mm x 44mm x 215mm

Wii U

172mm x 45mm x 267mm

Wii U reușește să fie atât de mic pentru că placa video și procesorul sunt așezate pe același modul.



Wii U este puțin mai mare decât vechiul Wii

Mi-au cerut 5 euro transport și au spus că o să vină până pe 3 decembrie. Shut up and take my money!!! Pachetul a fost la ușă în ziua lansării, se pare că alea 3 zile în plus erau doar de siguranță. Mulțumesc Amazon și te așteptăm în România. Păcat că nu au cumpărat Okazii (asta dacă zvonul cum că îi dădeau târcoale era adevărat), ar fi fost un mare câștig pentru piața noastră.

Și-n pachet era o bombă

Odată cu deschiderea pachetului, a venit și prima dezamăgire. Ambalajele folosite sunt de proastă calitate, iar asta lasă – în cazul adulților, că pentru copii e mult mai puțin important – o impresie de chinezărie care nu ar trebui să existe în această zonă de preț. Mai puteți contra cum că am înnebunit și că ce contează ambalajele, dar, după ce cumperi orice produs de la Apple, standardele sunt deja mult mai sus. Când deschizi cutile lor, știi că ce vei ridica la sfârșit va fi un produs de calitate, cel puțin din punctul de vedere al designului. Eu nu sunt fan Apple, ba din contră, le urăsc cu înverșunare sistemele de operare, dar atenția lor la detaliu este incontestabilă. După ce îți iei în mână ultimele iPhone-uri, mai toate celelalte smartphone-uri o să îți se pară jucării. Materialul din care e făcut ecranul parcă îți mângâie degetele. Mai ieri puneam pe căprării niște cabluri de curent la muncă și am găsit unul care m-a oprit în loc, semitransparent, mult mai maleabil decât celelalte, dar în același timp la fel de rezistent. Era de la un vechi G4. Îți venea să muști din el. De fapt, cred că Steve Jobs a fost cel care a spus că un design bun este cel care te face să vrei să lingi gadgetul din fața ta. În cazul Wii U-ului, în interiorul cutiei mari și frumos colorate am găsit alte două de carton reciclat, consola era înveli-

tă într-o cârpă poliester prost tăiată și rulantă. Când am cântărit-o în mână, plasticul din care e construită mi-a părut prea flexibil pentru a mă convinge privind calitatea, iar forma fără colțuri a întărit această dezamăgire. Per total, eu spun că un Wii negru este mai frumos și are o carcasă mai solid construită decât un Wii U negru. Remote-ul-tablet (trebuie să prescurtez cumva denumirea asta – Nintendo o numește simplu gamepad, dar eu simt nevoia să o diferențiez cumva) nu

are un locaș care să-l fixeze, pare oarecum aruncat acolo, deși e clar că nu se plimbă prin cutie. Te surprinde în schimb cu dimensiunea, dar și cu greutatea lui. Este la fel de ușor ca un controler de X360, dar este de 3 ori mai mare. Ceea ce face creierul să creadă – și datorită restului de ambalaje, dar și rotunjimilor excesive și a plasticului folosit – că este o jucărie de proastă calitate. Este foarte bine că este atât de ușor, pentru că trebuie să fie în stare să-ți iei pentru perioade lungi de joc, câteodată doar cu o mână, dacă vrei (sau trebuie) să folosești stylus-ul sau de-

Nintendo a declarat că cea mai dificilă parte a dezvoltării a fost construirea modului multichip pentru că memoria, procesorul și placa video sunt făcute de 3 firme diferite. Renesas (RAM), IBM (GPU) și AMD (GPU)

Tableta prototip inițială - un carton în care puteai introduce o coală de hârtie

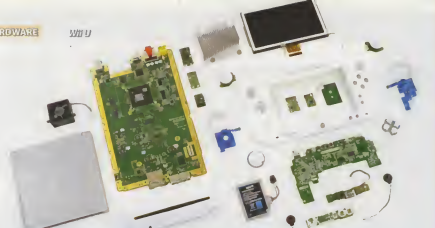


getele pentru a apăsa pe ecran, dar impresia inițială nu este una pozitivă. Fața noului controler este lucioasă și atrage amprentele ca rahatul muștele. După o sesiune prelungită s-ar putea să te uieți la el, mai ales dacă-ți transpiră mâinile, și să te uimească. Arată câteodată ca și cum aș fi mâncat chipsuri sau KFC în timp ce mă jucam. Dacă vă deranjează urmele de tip, ar fi bine să țițineți o cârpă pe lângă voi. De ce nu au folosit același material ca cel de pe spatele controlerului, un plastic dur, nelucios, foarte

plăcut la atingere, este peste puterea mea de înțelegere. Ecranul controlerului nu are nici el calitatea sticlei unui iPhone/Pad, poate și pentru că este folosită altă tehnologie, dar aici nu este nimic de reproșat. Nintendo are experiență când vine vorba de ecrane cu touch (DS/3DS), dar și de felul în care copiii îi tratează jucăriile, și se simte. Ecranul este foarte serios construit, pare imposibil de zgâriat, chiar și cu stylus-ul (mai ascuțit decât mi-l închipuim), nu atrage amprente și nici nu reflectă lumina. A trebuit să-mi înfig serios unghia în el pentru a împrăștiă cât de cât cristalele... cunoașteți efectul.

Toate aceste minusuri sunt doar aparente, însă imediat ce ai pus cutia de-o parte, consola pe locul ei și ai pornit controlerul, ai uitat de tot. Trebuie, de asemenea, să subliniez că Nintendo nu este nici Microsoft și nici Sony. Este o companie care produce jocuri, console și atât și nu are alte ramuri care să o susțină pe cea game-

Cineva a realizat foarte repede că Wii U poate fi folosită oriunde ai o priză



Procesorul Wii U-lui este un PowerPC 750 cu 3 core-uri de la IBM, care se pare că funcționează la 1.24 GHz. Nintendo a tăiat din costuri cu această alegere, dar a câștigat pe partea de fiabilitate. Tot sistemul nu consumă mai mult de 33 de wați, de două-trei ori mai puțin decât concurența.

ristică în caz de chix. Cu toate astea, pentru prima oară (sper să nu greșesc cu acest prima oară) au riscat și au lansat un produs pe care-l vând în pierdere. Prețul de producție e mai mare decât cel cerut și mai mult ca sigur au tăiat de unde au putut. Sper eu, din locurile mai puțin importante. Alt lucru pe care aș vrea să-l subliniez – consola, deși e (discutabil) puțin mai urâtă decât primul Wii, este mult mai arătoasă decât un Xbox 360 sau un PS3 (oricare din variante) și, chiar dacă e mai puternică decât ele (așa cum o să vedem mai departe), este și de două ori mai mică. De fapt, e impresionant de mică. Arată ca un hard disc extern de 3.5 puțin mai lung.

Dar să revenim. În pachet mai găsim un cablu HDMI, singurul, de altfel, cu care putem conecta consola la televizor. Atenție deci, dacă nu aveți un monitor sau un TeVe cu HDMI, o să trebuiască să cumpărați un cablu în plus, care nu e chiar ieftin, pentru că este proprietar. Sau să-l folosiți pe cel de la vechiul Wii, în caz că aveți unul. Apoi mai avem un transformator-incălzător, care se bagă direct în priză și cu ajutorul căruia putem încălzi tableta-controller. Firul are mai mult de 2 metri lungime și e foarte bine că nu trebuie conectat la consola. Astfel, ajutându-te de un prelungitor, poți să stai oriunde în cameră, fără teama că va trebui să te muți când bateria e pe terminate. Varianta neagră „deluxe”, care costă cu 50 de euro mai mult decât cea albă, mai vine în cutie și cu

un stand cu ajutorul căruia puteți pune consola pe verticală. În această poziție ocupă incredibil de puțin spațiu, dar, atenție, lăsați cel puțin 10 centimetri în spate și în dreapta ei, să nu se sufocă. Pe lângă acest stand mai primim încă două. Amândouă folosite împreună cu tableta-controller (c-tableta). Unul dintre ele este un simplu plastic pe care-l poți pune... lângă ușă în caz că nu te mai poți ține și vrei să fugi la baie? Habar nu am care-i scopul lui. Celălalt însă devine o bază de încălzire, dacă introduci cablul încălzătorului în portul dedicat și așezi tableta pe el. Transferul de energie se face prin inducție, ceea ce este foarte cool, pentru că elimină contactele fixe – tableta nu trebuie împinsă într-un locaș sau orice altceva de acest gen. O „arunci” acolo și asta e tot. Se încarcă.

Inițial am fost supărat pe faptul că acest stand folosește același transformator-incălzător și nu vine cu propriul lui cablu de băgat în priză. Dacă te joci până se termină bateria, trebuie să scoți cablul din el și să-l introduci în c-tabletă. După prima zi am realizat însă că rar mă joc mai mult de 3 ore deodată, așa că nu e o problemă atât de mare. În plus, am descoperit că standul este foarte important pentru că ferește cât de cât tableta de lichide, dar o și face vizibilă (așa, în poziție verticală) și îți aduce aminte să nu o uzi pe teapă sau pe podea, pe unde lumea de obicei se așază sau calcă.

Acel 50 de euro în plus îți mai aduc în cutie și

Nintendo Land. Adică o compilație de minijocuri care pun în valoare calitățile consolei și c-tabletei, căreia încă mă mai gândesc dacă să-i fac review separat sau doar o prezentare succintă în cadrul acestui articol. Un senzor infraroșu de pus sub sau pe televizor, identic cu cel al Wii-ului și fără nici o valoare dacă nu aveți de gând să cumpărați un Remote. Încă 24 GB memorie internă, cel alb are 8 GB, cel negru, 32. Și, poate cel mai important, 8% reducere la toate jocurile online, timp de 2 ani. Plusuri despre care o să vorbesc mai pe larg în următoarele capitole.

Și când am pornit-o, a explodat

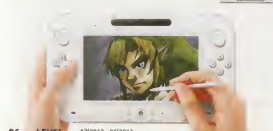
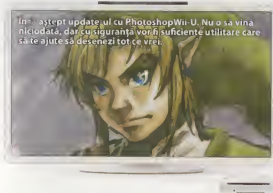
Nu. Glumesc. De fapt, când am pornit-o, am uitat să mai dorm. Primul lucru care te uimește este calitatea ecranului c-tabletei. Comparat cu un LED LG de 47 de

Nano Assault Neo

Pentru a vedea dacă pot face tranzacții în condițiile nu tocmai fregate prezentate pe larg în articol, am decis să cumpăr un titlu indie, ieftin, bun (dacă se poate) și exclusiv acestei platforme. NAN a îndeplinit toate condițiile și mi-a și îndepărtat toate temerile. S-a descărcat în background, în timp ce bălăneam pe internet, s-a instalat în mai puțin de 30 de secunde și ocupă mai puțin de 100 de mega – consola a ținut să-mi sublinieze că-l pot muta pe un hard disc extern, dacă mă decid să anexeze unul, și că pot să-l redownloadez-reinstalez ori când doresc. Jocul este un bullet hell în genul lui Ikaruga sau Geometry Wars, în sensul că te poți deplasa și trage în același timp în orice direcție dorești. Miști nava cu maneta din partea stângă și tragi cu cea din dreapta. Nu are nimic deosebit per se, gameplay-ul e bun, e destul de dificil, grafica este spectaculoasă, scorurile se arată automat pe tablelele online, canoagești genul. Ce mi-a dat de gând? Însă, a fost felul în care te poți folosi de tableta în timp ce te joci. Dacă alegi single player, poți privi ori la televizor, ori în tabletă, în funcție de cum îți e mai ușor, dacă așezi pe ecran, jocul se pune pe pauză, iar tableta te lăcă să și gestionezi sateliții (te urmăresc peste tot și îi folosești ca suport, trag sincron cu arma ta), îi poți îndepărta sau apropria de navă, în final tot te poți și schimba direcția de trageri. În mod normal, poți trage pe aceeași direcție cu arma principală, dar în caz de nevoie îi poți reorienta. Când ești gata, ridici privirea și vezi care e situația, după care miști oricare dintre manete și ai repornit în luptă. Când joci multi local (nu are, din păcate, și online), ecranul televizorului nu se sparge în două, așa cum te-ai aștepta, televizorul va urmări nava jucătorului doi, care poate folosi orice, de la un Classic Controller la un simplu Remote (care nu trebuie să fie neapărat varianta +) sau o combinație Remote+Hunchuck, pentru a-ți controla nava. În timp ce al doilea jucător va trebui să joace doar pe tabletă, NAN m-a făcut să realizez că, de fapt, placa video din Wii U e mult mai puternică decât credeam, pentru că poate randa pe două monitoare imagini diferite fără probleme. Dar și că tableta poate da naștere unor moduri multiplayer locale demențiale. Sincer, eu aș juca chiar și ceva simplu cu avioanele în această combinație. Singurul lucru pe care-l pot reproșa jocului este faptul că e prea scurt și că nu a luat pauză automat când bateria c-tabletei s-a terminat – ea cipoce probabil de ceva timp (ave un LED assignat), dar jocul ăsta e prea intens ca să te mai uzi și la altceva.



inch, cu backlighting împins la maximum, contrast 100 și luminozitate 50 (știu, mă radiez – de fapt, adevărul este că nu-mi place să mă uit la TV cu lumina stinsă și contrastare cu setările de mai sus), nu se face de rușine deloc.





Primul bundle al consolei este ZombiU Premium Pack, la 400 de euro premeții, în loc de Nintendo Land, jocul ZombiU, toate accesoriile versiunii negre, dar și un Controller Pro.

Negru parcă e puțin mai puțin negru, dar luminozitatea, contrastul și unghiurile de vizibilitate sunt mult mai bune decât vă imaginați. Mulți se vor plânge că rezoluția este prea mică (854x480), dar am observat că pentru un ecran de „doar” 16 cm este suficientă. Poți vedea pixelii dacă te uiți atent și o apropii la 10 centimetri de nas, dar, să fim serioși, în cazul imaginilor în mișcare sau/și cu un 2 sau 4x AA nu prea ai ce să-l reproșezi. Alt aspect impresionant este timpul de răspuns. Eram oarecum îngrijorat cum că imaginea va avea lag (o mică întârziere)... asta până când am realizat că TV-ul era cel care era puțin în urmă. Ca să-l aduc pe aceeași lungime de undă, a trebuit să-l explic că ce am conectat la el este o consolă (și nu satelitul sau vreun player) și apoi să mai opresc din efectele de tip TruMotion – un filtru care face tranziția de la un cadru la altul mult mai lină, mai ales în cazul programelor TV, dar care cere timp de procesare. Aș fi putut să-l spun direct „PC”, iar aparatul ar fi oprit automat toate scamatoarele, dar în acest mod nu mai pot corecta strălucirea și saturația culorilor, iar mie întotdeauna mi s-a părut că la consolele conectate pe HDMI se exagerează în aceste direcții. Dacă vreți să o dăm în tehnicalități, jocul de la Digital Foundry (vedeți rubrica WWW pentru o prezentare mai largă) au măsurat în cazul tabletei o latență constantă de 33 de milisecunde. Mai bună decât a majorității panourilor LCD mai mari de 42 inch (în general, cu cât sunt mai mari, cu atât sunt mai lente). Aceste diferențe între ecrane nu o să ne afecteze aproape de loc, pentru că, de obicei, când te joci pe TV, nu prea ai nevoie de informație corelată perfect pe controler, iar când te joci doar pe controler, nu poți decât să te bucuri că e rapid.

Chiar sunt curios dacă hardcore-ii consoliști vor prefera să se joace pe controler action-uri-le și shooter-ele online.

Ce s-ar putea să enerveze, dacă decalajul dintre panouri este prea mare, este sunetul, pentru că, în majoritatea cazurilor, controlerul dublează sunetul televizorului (sau al sistemului de sunet conectat la TV). Bineînțeles, una dintre surse poate fi oprită, dar producătorii deștepti au realizat imediat că tableta poate complementa sursa principală și îmbunătăți astfel spațialitatea. De exemplu, tragi cu arc și auzi, în mână, cum întinzi coarda, iar la televizor, cum săgeata lovește ținta. Cum difuzoarele c-tabletei sunt calitative, sistemul putând emula chiar și surround, în unele cazuri un decalaj prea mare te-ar forța să oprești una dintre surse, cu efect negativ asupra gameplay-ului.

Rămâne de văzut însă ce opțiuni o să ne ofere și cum vor negocia producătorii aceste unele. Separat, eu mă deciar mulțumit și de felul în care c-tableta redă în cânti (vine cu o mufă jack stereo), dar trebuie să țițnești cont de faptul că pe acest paier eu nu dețin nimic profesional, iar urechile mele nu sunt foarte pretențioase. Cum nu prea aud bine cu una dintre ele, câteodată parcă aș dori mai

Culoare, standurile, cei 24 de GB extra, senzorul infraroșu și chiar și Nintendo Land nu merită 50 de euro în plus decât dacă ți s-a pus pata. Reducerea de 8% pe doi ani la orice achiziție online, incredibil, nepromovată aici, este însă de nerefuzat.



Controlul octogonal de care vă spuneam, acum lipsă

mult volum, sau măcar să-l pot regla separat pe căi, dar nimic care să mă deranjeze cu adevărat.

Alta teamă a intemautilor a fost raza la care consolea poate transmite imaginea. Aici majoritatea românilor pot sta liniștiți, pentru că, dacă nu există niciun perete între consolă și c-tabletă, raza este mai mare de 10 metri. Dacă însă o să vă funcționeze pe WC sau în cadă (nu recomand), este o întrebare mai greu de răspuns, pentru că țin de tipul, numărul și grosimea pereților. Eu trăiesc într-o casă cu pereți groși, de cărămidă, iar semnalul se pierde când mă duc în camera alăturată la o distanță mai mare de 5 metri de consolă. Ca să pot să mă joc din pat, trebuie să mă așez invers (așa s-a întâmplat să fie poziționat), ceea ce nu e tocmai rău. Dacă aveți norocul ca baia voastră să aibă perete comun cu încăperea în care v-ați instalat Wii U-I, iar peretele este din BCA, atunci aveți toate șansele să mergea. Hm... vorbesc ca și cum toți am trăi la bloc. Oricum, ați înțeles ideea.

Dar ecranul nu m-a impresionat doar prin calitatea lui vizuală, ci și prin cea tactilă. Nintendo a ales un touch rezistiv, prin comparație cu cele capacitive ale majorității smartphone-urilor actuale, un touch pe care mulți s-au grăbit să-l reneghe. Pe de o parte (pentru că este de tip rezistiv), nu suportă multi-touch, deci nu veți putea face zoom pe o imagine cu două degete, așa cum o faceți pe mobil sau tabletă. Pe de altă parte (tot pentru că este de tip rezistiv), este mult mai precis și vă permite să folosiți și altceva în afara degetelor pentru a-l... activa (de exemplu, un stylus). Astfel, controlerul poate fi transformat într-o tabletă grafică semiprofesională cu atât mai mult cu cât poate recunoaște și puterea cu care apăsați. Multora le-a fost frică că nu va fi destul de sensibil pentru





Atenție, Nintendo recomandă folosirea unui hard disk extern cu alimentare separată

a înregistra atingerile subtile, dar Nintendo ne dovedește că tehnologia a avansat și aici și foarte rar mi s-a întâmplat să-l mângâi (pentru a face scroll, de exemplu) și să nu reacționez corect. În plus, această tabletă este specială, pentru că are și butoane, care pot fi apăsată pentru un back, un forward, zoom sau orice altă opțiune negată de faptul că nu poți folosi mai multe degete în același timp. Apăsatul butoanelor este o acțiune mult mai puțin naturală decât gesturile, dar, discutabil, este și mult mai rapidă și fără erori, odată ce am învățat ce face fiecare buton în parte. Separat, senzorul infraroșu încorporat în c-tabletă o poate transforma și în telecomandă universală. Nimic pretențios, poți doar aprinde și stinge receptorul (în cazul meu de la Digi - Hyundai) și televizorul, poți schimba canalele, volumul și sursele. Merge impecabil și nu de puține ori am preferat-o celorlalte două telecomenzi. Dacă vrei însă funcții mai complexe, o să îți dezamăgești.

Deși sunt mai puțin vizibile, nu trebuie să trecem cu vederea camera și microfonul încorporate. Am fost foarte încântat de aceste capabilități, pentru că eu credeam că o să pot să folosesc c-tableta pentru videoconferințe. Până acum însă niciun program (gen YM sau Skype) nu a primit suport, și singurul lucru la care poate fi folosită camera (exceptând anumite jocuri specifice) este pentru a face video chat cu alte persoane care dețin Wii U. Penibil! Mai mult ca sigur, pe viitor, Nintendo va potența aceste resurse sau poate update-urile vor veni chiar din partea dezvoltatorilor de software, dar, momentan, pentru mine camera și microfonul nu au nicio valoare.

Deloc vizibili sunt cei trei senzori încorporați, un magnetometru, adică o busolă, un accelorometru și un giroscop. Acești 3 senzori transmit consolei poziția exactă a c-tabletei pe cele nouă axe posibile, dar și mișcările pe care le faci. De fapt, nu îți la mai să realizezi că este peste un Remote Plus sau o Baghetă P53 din punct de vedere al sensibilității și al corectitudinii interpretării mișcărilor. Sunt jocuri în care o poți folosi ca un periscop și te poți roti cu ea prin cameră pentru a vedea în orice



Exemplu de cover cu template-ul original Wii U. Rayman Legends este continuarea lui Origins și va fi un titlu exclusiv Wii U. Lansarea este fixată pentru 28 februarie în teritoriile PAL.



direcție în universul digital. Implementările par fără limite. Imaginație să ai.

Controlul are chiar și un senzor NFC (Near Field Communication) cu ajutorul căruia poate comunica și cu alte aparate. Pe viitor, vom putea face tranzacții online (sau cel puțin așa ne mint băncile) utilizând carduri, telefoane sau chiar și ceasuri, dotate cu așa ceva, dar, sincer, nu știu ce a fost în capul celor de la Nintendo când au ales să introducă această abilitate în perifericul lor. Pare o cîtușială în plus. Poate în Japonia studiile de piață arată o viitoare adoptare exponențială a acestei tehnologii, deși nu am auzit și nici nu cred. Sau poate au de gând să lanseze alte mici gadgeturi care să schimbe rapid informație cu consola prin acest senzor... pentru moment, e un mister.

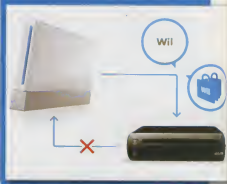
Dar, să nu uităm butoanele, ca întotdeauna, cele mai importante atribute ale unui controller. Dacă vă puteți imagina un gamepad de Xbox 360, deja vă puteți imagina toate butoanele cu care vine c-tableta Wii U-lui. Manetele îmi par perfect plasate și tensionate și se pot și apăsa, adăugând astfel încă două butoane la total. Pe de

Compatibilitate Wii

Un alt lucru cu care Nintendo nu se joacă este compatibilitatea cu jocurile consolei anterioare. Astfel, dacă ai deja un Wii, vei fi fericit să afli că îți poți transfera toate jocurile descărcate, toate salvările și chiar și Wii-U pe noua consolă. Operațiunea este un pic anevoioasă, în sensul că ambele console trebuie conectate la Internet, dar acesta este prețul pe care trebuie să-l plătim grație pirateriei. Nintendo a dorit să închidă cumva această „scăpare” și a ales verificarea prin Internet în detrimentul unui transfer rapid local. DVD-urile Wii pot fi introduse în Wii U și vor funcționa fără probleme.

Nintendo a reușit, cumva, să împace pe toată lumea, clienții vechi vor fi fericiți de această compatibilitate perfectă, cu toate accesoriile și jocurile pe care le dețin. În timp ce clienții noi se pot bucura de faptul că, pe lângă jocurile moderne Wii U, mai pot juca și foarte multe titluri bune de pe Wii, pe care, cel mai probabil, nu le-au încercat până acum. În plus, majoritatea acestor jocuri sunt foarte ieftine, mai ales la mână a doua.

Eu am testat compatibilitatea cu Wii Sports și Wii Fit și mă declar mulțumit, toate perifericele (inclusiv „cântarul”) au funcționat perfect. În timp ce grafica mi-a părut identică. De fapt, dacă cu Wii-ul tău foloseai un cablu RCA, și nu pe cel component, pe care trebuie să-l cumperi separat, acum imaginea va fi chiar mai bună decât în trecut. Cu toate acestea, deși Wii U scanează automat imaginea jocurilor Wii (care rulează de obicei în 480p) până la 1080p și o face bine, sunt mulți care se plâng că de ce nu a dus Nintendo totul puțin mai departe, poate cu un blur sau un AA. Per total însă, nu e nimic de reproșat în acest compartiment.



altă parte, Nintendo a renunțat la conturul octogonal al marginii pe care poți roti aceste manete. Ca o paranteză, manetele pentru Nunchuk și Controller Classic, lansate cu Wii-ul inițial, vin cu acest contur. De ce au ales așa, habar nu am, pentru că ideea era demențială și te lăsa să apreciezi tactil poziția exactă în care ai dus maneta. Un mare plus, pentru că nu în întotdeauna reușești să împingi corect manetele pe cele patru direcții cardinale, să nu mai spun pe diagonale. Cursele butoanelor sunt scurte și toate fac clic, deci, aici numai de bine. Crucea direcțională este aproape perfectă, triger-ele L2 și R2 (sau ZL și ZR, cum le numesc cei de la N) nu au însă cursă... Una rece, una caldă se pare... Flind doar butoane, sunt perfecte pentru shooter și acțiun-uri, pentru că le poți apăsa în-

Deși pare incomodă, tableta nu-ți obosește mâinile nici după mai multe ore de folosire.



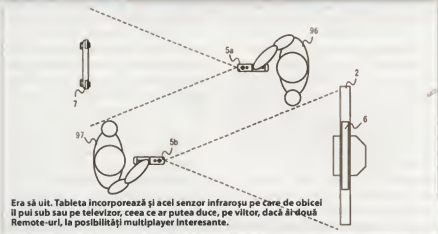
Meniul simplu și ergonomic de care vă povesteam. Netflix nu merge nici din Germania. Canalul propriu de streaming numit TVii este anunțat, dar nu a fost încă lansat.

stantaneu... dar devin accelerație și frână maxime, fără cale de mijloc, în jocurile cu mașini. Ceva de neiertat pentru mine. Poate că producătorii vor alege maneta din partea dreaptă pentru a accelera și frâna, dar așa nu o mai putem folosi pentru a ne uita în jur. Poate N. s-a gândit că putem roti controlul exact ca un volan și folosi manetele pentru altceva, dar, când rotești controlul, o să fie și mai greu să miști manetele pe direcțiile dorite.

Era cu fragmentație. M-a ciuruit!

Să lăsăm însă puțin de-o parte c-tableta genială și să bănănim nițel prin meniul și opțiuni. După câteva explicații și „documente” cu care ești, fără drept de apel, de acord, consola te roagă să-ți alegi limba (nu are română, dar vine cu mult mai multe decât v-ați așteptat) și țara de reședință. Aici am făcut o pauză, pentru că știam că răspunsul meu va afecta interacțiunea cu magazinul online. Inițial am ales să nu mint și am ales Germania. Am fost rugat apoi să-mi construiesc un Mii – un avatar care să mă reprezinte în jocuri. Opțiunile sunt asemănătoare cu cele ale mai vechiului Wii, doar că acum poți să lași consola să-ți facă o poză și să te caricaturizeze. Eu am fost multumit de rezultat, mi-am mărit un pic sprăncenele „la domn” Alibulescu, așa, și am dat înainte. Wii U-i a ținut să sublinieze că pot face mai mulți utilizatori (useri) și fiecare va avea salvările lui, setările lui, scorurile lui etc. Perfect!

După ce am terminat, m-am ales pe mine și m-am lovit de un meniu identic cu cel al Wii-ului. Asta nu înseamnă că-i reproșez ceva, nu, pătrățelele mele sunt acum și mai ușor de mutat și accesat cu ajutorul tabletei, deci totul e bine. În plus, semnalul digital, rezoluția și AA-ul îl fac să arate de milioane. În mare, meniul Wii U-lui este de departe cel mai intuitiv și mai rapid de accesat dintre toate consolele. Așa era, de fapt, și înainte, când trebuia să folosești un Remote. Dar, deși a pomet în forță,



odată ce am apăsut pe ceva, a trebuit să aștept. Nu contează că era browserul sau meniul de setări, sistemul de operare al Wii U-lui este incredibil de lent în momentul în care îl rogi să pomească o „aplicație”. Între 4 și 10 secunde, în funcție de ce ai apăsut. Timpi care se vor îmbunătăți pe viitor (Nintendo e încă o companie tânără când vine vorba de sisteme de operare), dar care te fac să realizezi cât de răsfățati suntem de Mac OS, iOS, Android, Windows și, de ce nu, Linux. Odată pornită „aplicația”, ai uitat însă de tot și realizezi că acel timp de așteptare nu o să te afecteze prea mult.

După ce i-am spus parola routerului, am încercat, bineînțeles, să pornesc internetul, să văd minunea: „prima consolă care poate fi folosită pe internet la fel de rapid ca un PC”. Dar...update obligatoriu înainte de a putea accesa browserul „OK”, zic, și-i dau înainte. Știam că e mare, pentru că în State consola aparuse cu vreo două săptămâni înainte, iar blogiștii și twitteriștii au urlat ca

din gură de șarpe. O oră mai târziu, încă descărcă. Cel mai mult mi-a fost teamă că poate o să se interrupă cu rentul sau internetul... nu că s-ar fi întâmplat vreodată, dar... sechele românești. Update-ul are 5 GB și ocupă aproape tot spațiul memoriei flash a versiunii albe a consolei. Aici da, înțeleg să urle! Păi, ne mințim cu 8 sau 32 de gigel, când, de fapt, dacă vrem să folosim toate opțiunile consolei, nu rămânem decât cu 1 sau 257! Pe el, pe mama lor! Iar cum magazinul online s-a lansat cu 80% dintre jocurile retail, parcă te apucă pandaliile. Ce e bine este că Wii U acceptă orice hard disk extern pe USB (apropos, consola are 4 USB-uri), așa că, dacă ai unul prin casă, această problemă nu e chiar atât de apăsătoare. Dacă nu ai, poți merge pe retail (jocuri pe suport optic, în carcasă) până când te mai lasă inima să mai cheltuești niște bani. Varianta cu jocuri retail rămâne oricum cât se poate de valabilă, mai ales dacă le găsești la vreo promoție, vrei să le vinzi sau să le dai la schimb. Varianta online nu te lasă să vinzi jocurile (rămân legate de contul tău, gen Steam), dar este câteodată mai ieftină, mult mai rapidă (te conectezi, plătești și descarci, nu mai faci drumuri la magazine), dar și mai confortabilă. Aceasta, pentru că, odată descărcate și instalate, jocurile se așază cumînți, pe căsuțe, în ghilimele consolei, nu mai trebuie să schimbi CD-uri când vrei să te joci altceva și nici nu-ți mai faci probleme că o să-ți moară unitatea optică. Am pus CD-uri între ghilimele pentru că, de fapt, Wii U folosește niște Blu-ray-uri care, cică, nu sunt Blu-ray-uri. Sunt înregistrate în sens invers și se numesc altfel pentru că Nintendo nu vrea să plătească redevențe lui Sony and Co. (cei care „dețin” acest format). Din ce înțeleg, unitatea optică ar fi capabilă să ruleze filme, atât DVD, cât și Blu-ray, dar Nintendo se încăpățânează să păstreze consola lor „pură”, doar pentru jocuri. Uă! Așa fi vrut să adaug ca plus, în cazul în care alegeți varianta hard disk extern/



Unele jocuri îți permit postarea mesajelor pe Miiverse chiar din mijlocul lor. De fapt, poți oricând pune pe pauză jocul și deschide browserul pentru o căutare, sau mai multe.

JOCURI LANSEATE O
DATA CU CONSOLA

007 Legends
Assassin's Creed III
Batman: Arkham City - Armored Edition
Ben 10: Omniverse - The Video Game
Call of Duty: Black Ops II
Darksiders II
Epic Mickey 2: The Power of Two
Family Party: 30 Great Games
FIFA 13
Funkin' Barn
Game Party Champions
Just Dance 4
Mass Effect 3: Special Edition
New Super Mario Bros. U
Nintendo Land
Rabbids Land
Rise of the Guardians: The Video Game
Skylanders: Giants
Sonic & All-Stars Racing Transformed
Tank! Tank! Tank!
Tekken Tag Tournament 2: Wii U Edition
Transformers: Prime
Warriors Orochi 3 Hyper
Your Shape: Fitness Evolved 2013
ZombiU

magazin online, și faptul că nu mai trebuie să duceți grija mediilor optice, dar Blu-ray-uri sunt mult mai robuste și mai greu de zgâriat decât DVD-urile sau CD-urile.

Dar să revin, update-ul a intrat până la urmă (Germania e în epoca de piatră când vine vorba de viteza Internet, comparativ cu România, și mai și costă de 10 ori mai mult) și în sfârșit am deschis browserul minune. Dacă aveți o tabletă, știți cât de simplu și intuitiv devine un browser, iar cel al Wii U-lui nu este mai prejos. Ba din contră, aș putea spune. Este surprinzător de rapid, încălzește majoritatea paginilor fără erori, face zoom și scroll fără niciun fel de probleme. Ba chiar poți îndepărta cu ajutorul stylus-ului orice neplăcere de genul...eu am apăsut pă poză, da' cum deștu' e butucănoș, drăcia a apăsut că vreau să mă duc pă link". Orice clic pe un câmp în care poți scrie deschide o tastatură virtuală, care, împreună cu stylus-ul, o bate pe oricare alta de pe orice alt telefon sau tabletă, pentru că reduce la minimum erorile de apăsare. În plus, deasupra tastaturii al și un câmp în care îți sunt aruncate cuvinte care încep cu literele folosite până acum. Bineînțeles că nu există suport flash, și nici nu cred că va exista vreodată, pentru că acest lucru ar da liber miile de jocuri gratuite găsite pe internet. Și cât de frumos s-a controlat unele dintre ele cu ajutorul stylus-ului!!! Asta nu înseamnă însă că Youtube și gașca nu funcționează. Din contră, tableta aruncă, dacă vrei, orice filmuleț deschis în full screen pe TV și te lasă să-ți vezi de treaba ta în continuare. Nici măcar nu trebuie să păstrezi acea pagină deschisă. Poți, de exemplu, în timp ce privești și/sau ascuți un videoclip, să cauți altul fără să deschizi alt tab/link. De fapt, soția a fost mult mai prolifică decât mine în a găsi modalități interesante de a folosi

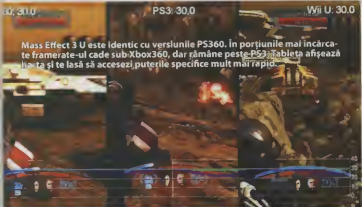
tabletă+internet. De exemplu, schimbă pe TV (când își aduce aminte, cu aceeași c-tabletă) și caută o emisiune care-i place, după care revine la frunzărirea ei. Dacă găsește ceva interesant de arătat, chiar și poze, schimbă repede sursa când intră publicitatea și-mi arată. A învățat foarte repede că sunetul TV-ului este mult mai bun decât al laptopului, așa că pune cu Wii U-muzică pe TV și-și vede de treabă în continuare pe laptop. Ba chiar de multe ori am văzut că preferă să deschidă Wii U în detrimentul laptopului când vrea să verifice ceva rapid, pentru că acesta are nevoie de mult mai puțin timp pentru a se deschide. Îi ia 50 de secunde să boot-eze, să deschidă browserul și să pornească un filmuleț pe Youtube, în timp ce laptopul (deloc pretențios), cu un Windows 7 instalat acum ani, dar și cu YM și gadgeturi ce pornesc automat în background, îi ia cam două minute. Sistemul meu, deși mult mai puternic, este chiar mai lent, pentru că placa de bază înnebunește de fiecare dată verificând multitudinea de hard diskuri și alte accesorii înfipte în ea. Wii U este de departe consola cu cel mai bun "internet", de fapt, ce vorbesc, după ce o folosești, te buignește răsul când deschizi sau vezi pe cineva folosind Xbox-ul sau PS3-ul pentru așa ceva. În plus, completează foarte bine restul calculatoarelor din casă și dă și mai multă valoare LCD-TV-ului.

Dar mi-a plăcut atât de mult, încât am mai cumpărat o bombă

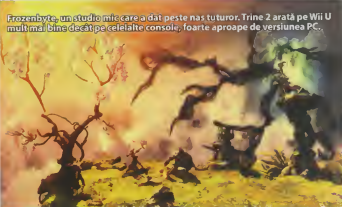
eShop-ul a fost și el o aventură în sine. Cum am ales Germania ca țară de rezidență, consola a accesat automat eShop-ul punct, de", numai că, vedeți voi, deși eu am ales engleza ca limbă de meniu, asta nu înseamnă că a rămas așa și pe eShop. Cum, spre rușinea mea, nu prea mă descurc (am avut norocul ca la muncă toată lumea să vorbească engleză), am dat înapoi. M-am dus repede în meniul de opțiuni și am ales UK, numai că, în momentul în care am redeschis eShop-ul, i-a dat cu eroare, pentru că Mii-ul (userul) meu fusese deja alipit contului (făcut în prealabil) de pe eShop punct, de". Așa că m-am dus și mai înapoi, am mai făcut un Mii și am mințit că, vezi Doamne, sunt în UK. Am făcut un alt cont și am deschis

fără probleme eShop punct, co.uk". Poți face în acest fel oricâtii Mii vrei și poți accesa toate magazinele din Europa, Africa sau Australia. Magazinele din America și Japonia sunt inaccesibile din cauza regiunilor de care va spuneam mai devreme. Ce e și mai bine este că orice cumpărături cu orice user poate fi jucat sau accesat cu oricare altul. Am făcut și un Mii român, deși în mintea mea toți sunt români, dar Wii U-mi-a spus că nu există un eShop în această țară (nici măcar nu știu unde e pe hartă, sunt convins). Anyway, între timp am realizat că magazinul UK este oricum cea mai bună alegere, asta dacă nu aveți chef să vă complicați cu mai multe, pentru că cel din Germania va fi lăsat cu siguranță până la urmă de autocenzura lor exagerată, dar și de faptul că multe din jocurile indiene se vor lansa mai departe de UK - lipsă de fonduri pentru localizare. Prima încercare de a cumpăra ceva a fost respinsă, deoarece Wii U-lui mi se reproșează că m-am introdus datele de pe card corect. Măi să fie! Inițial am crezut că poate vede că e un card de România sau că IP-ul este de Germania și nu vrea sau că poate banca nu face tranzacții în lire, dar când am încercat cu alt card, tot VISA, dar de la altă bancă, a mers. Ce e foarte haios este că primul card arată super-mega, e imprimat în relief, are chip, dar ce nu are, pe când celălalt este vechi, are lăsa, aproape că s-au șters cifrele de pe el. Am sunat la bancă și mi s-a spus că nu am apăsare nici eroare și că poate trebuie să-mi activez serviciul, Verified by VISA. Am activat și tot degeaba. Am trimis apoi un mail la Nintendo, iar aceștia m-au rugat să-i sun ca să mă ajute e să introducă datele. Iar în caz că nu merge, îmi trimit altă consola. Am lăsat-o moartă, cine știe ce cutie a Pandorei mai deschid. Oricum, e bine că merge. Dacă vreți să știți exact care e tipul de card care a mers și de la ce bancă, dați-mi un PM pe forumul Level și vă ajut fără probleme.

Aș vrea să mai subliniez și faptul că Nintendo a dat liber la Indie. În sensul că nu am impus restricții de upda-



Mass Effect 3 U este identic cu versiunile PS360. În porțiunile mai încărcate, framantele cad sub Xbox360, dar rămâne peste PS3. Tableta afișează bara și te lasă să accesezi puterile specifice mult mai rapid.



Frozenbyte, un studio mic care a dat peste nas tuturor. Trine 2 arată pe Wii U mult mai bine decât pe celelalte console, foarte aproape de versiunea PC.

te-uri, cum se întâmplă cu celelalte console, pe X360 un update costându-te, dacă vrei să-l împingi, mii de dolari, și nici de preț. Producătorii pot decide singuri prețul și promoțiile titlurilor lor. Cum momentan pe Wii U nu există piraterie, iar majoritatea consolelor sunt cumpărate de entuziaști, deci de oameni care vor să sprijine industria, sunt curios cât de mulți producători indie vor atrage. Pe de altă parte, Nintendo a decis să nu vândă în Europa niciun joc recomandat persoanelor peste 18 ani, înainte de ora 23. O decizie atât de halaoasă și stupidă, încât nici nu știu cum să o comentez.

Alt element interesant al Wii U-lui este Miiverse-ul. Un fel de forum în mijlocul căruia poți discuta despre titlurile preferate. Comunitatea s-a dezvoltat incredibil de frumos, poate și pentru că, așa cum ne așteptam de la Nintendo, orice tentativă de troll-are sau comportament necivilizat sunt rapid îndepărtate. Mai mult, pentru că tabietă te lasă, dacă vrei, să-ți desenezi mesaje, multe dintre comentariile sunt foarte frumoase. Câteva aș putea spune chiar artă. Cu toate astea, pe mine nu m-a prins exact spotul, dar nici nu am cum să-l faultez. E bine că există.

A doua bombă nu a explodat, așa că am putut vedea cum e făcută

Dacă vă place cancanul gameristic, presupun că știți deja că cea mai mare durere a internautilor pasionați este faptul că Wii U nu este mult mai puternică decât tandemul PS360. În sensul că, da, poate pentru un an Wii

U va fi cea mai tare din parcare, dar ce se va întâmpla când Sony și Microsoft vor veni cu noua generație? Ba mai mult, unele dintre jocurile portate pe Wii U au un framerate chiar mai slab decât variantele Xbox 360. Din ce am învățat până acum, se întâmplă așa cu toate jocurile care folosesc intens procesoarele consolelor rivale. Și asta, pentru că Nintendo a optat pentru o placă video puternică, care poate prelua și din calculele procesorului (dici se numesc GP-GPU aceste plăci video), dar a ales un procesor (probabil pentru a mai reduce din costuri) mai puțin dotat decât monștrii prezenți în PS360. Pentru moment, presupun că producătorii nu au învățat noua arhitectură, dar când primele jocuri portate arată la fel de bine sau mai bine decât cele făcute special pentru altă consolă, cred că nu sunt motive de îngrijorare. În scurt timp, Wii U va deveni consola cu grafica clar mai bună, iar când marile francize Nintendo vor face ochi, oricum nu va mai conta, pentru că nu le vei putea juca pe nicio altă platformă. Bineînțeles, faptul că nu este mult mai puternică decât o consolă lansată acum șapte ani este o dezamăgire, dar Nintendo a mizat din nou pe inovație, iar de această dată se adresează în forță jucătorilor hardcore. Lucru subliniat chiar de faptul că vine în cutie doar cu această c-tabletă, fără Remote sau alt gamepad. Ceea ce îl va împinge pe aproape toți producătorii să creeze jocuri având tableta în minte. Un gadget care are toate șansele să rămână unic în acest ecosistem al consolelor și despre care o să vă tot vorbesc pe viitor în review-urile jocurilor Wii U. De fapt, dacă vreți să prindeți idee despre

ce se poate face cu ea, vă invit să citiți și review-ul Nintendo Land (gata, m-am hotărât), un titlu care-i pune în evidență multe dintre calități.

Până una-alta, tot jocurile sunt cele care au ultimul cuvânt și, în funcție de cât de bune vor fi cele exclusive, vor transforma (sau nu) Wii U într-un produs de succes. De exemplu, toată lumea a căzut de acord că această lansare a venit cu cea mai bună și variată bibliotecă de jocuri din ultima perioadă. Dar, cu toate astea, multe dintre aceste jocuri sunt portări, iar cele exclusive sunt bune, dar nu extraordinare (sper să mă lăsați să mă răzgândesc după ce testez ZombielU), și asta se simte. Ce credeți că se va întâmpla însă când Nintendo va lansa un nou Super Mario Galaxy, Metroid sau Zelda? Chiar și Pickmin-ul ce stă să apară e așteptat de mulți cu drag și interes.

Una peste alta, chiar dacă ne place sau nu să ne jucăm console și jocurile, ar trebui să ne bucurăm pentru ce au împins pe piață și să le urăm succes, pentru că această industrie avansează mult mai rapid decât concurența este mai mare. Eu de-abia aștept să văd ce o să se întâmple cu OUYA, cum o să contracareze Microsoft trenul cu aburi al lui Gabe Newell, care se pregătește și el să să arunce în luptă un fel de consolă, cu Linux sub capotă. Ce se va întâmpla când Apple va spune vreau și eu, și așa mai departe. Poate că nu vom juca multe dintre jocurile exclusive ale acestor sisteme, dar cu siguranță toate vor împinge standardele mai sus.

■ RCV





Rise of the Guardians

Cum Mircea (Kimo) m-a grăbit luna aceasta cu articolele, nu am apucat să văd nici „Anna Karenina, nici Hobbitul, iar ce a rămas... E penurie. Ciudat pentru această perioadă a anului. Până la urmă m-am decis la un desen, pentru că foarte rar dai greș cu unul când IMDB-ul zice peste 7. Cu bucurie raportează că nu m-am înșelat. RotG sau cei „Cinci eroi de legendă”, cum e tradus la noi, este perfect pentru a-ți alina spiritul cu frumusețea sărbătorilor. Ba chiar și pentru a-ți schimba puțin imaginea pe care ți-ai făcut-o despre Moș Crăciun. Și asta, pentru că patru dintre cei cinci gardieni sunt lepurele de Paști, Moș Ene (pe la gene), Moș Crăciun și Zâna Măsluță. Dar aici, spre nemulțumirea multor părinți cu „aoleu, alte desene cu explozii și prea multă violență”, ca și cum Tom și Jerry, cu care am crescut cu toții, ne-au transformat în monștri... ce spuneam... aici, acești paznici ai fericirii copiilor, arată într-un mare fel. Moș Crăciun, de exemplu, nu este un grăsunel lent și mereu cald. Este ditamai „rusul” care mănâncă lejer două iatagane. Moș Ene face vrăji mai bine decât Dumbledore, iar Cangurul de Paști, scoate (voiam să zic are) la înaltare niște ouă mai tari decât cele Kinder. Ală rău este Omul Negru, care vine, dar nu vine, conform cântecului. Iar eroul principal este Moș Gerliă, care aici e tânăr, pe principiul, moșule, ce tânăr ești. Foarte frumos desenat, colorat și plin de zvâc. Puțin cam slăbuț la sfârșit, dar oricum o recomandare caldă.

www.

eurogamer.net/?topic=digital_foundation

Digital Foundry este o companie care produce plăci PCIe, sisteme și software dedicat capturării imaginii unei surse care în mod normal nu e făcută cu așa ceva în minte. Probabil pornite ca reclamă, ei au început să scrie articole pe site-ul Eurogamer, în care comparau același joc pe diferite platforme. Exemplul din poză este Mass Effect 3, iar comparația este făcută între Xbox 360, PS3 și Wii U. PC-ul nu lipsește nici el, dar nu avea rost să fie adăugat acolo, pentru că Master Race nu are comparație. Ce a început însă (cred) ca reclamă a devenit, în scurt timp, datorită profesionalismului și datelor clare cu care vin în articolele lor, o rubrică foarte iubită de poporul gameristic telenovelistic. Dacă vreți să vedeți ce rezoluție (reală) are jocul x pe consola y, dacă are o umbră în plus sau în minus, dacă framerate-ul se menține la 30, sau 60, în cazuri mai rare, dacă iarba e mai iarbă și cîlcul mai cîlc, aici este locul în care trebuie să cauți. În momentul scrierii acestor mici prezentări, ultima comparație era la Ninja Gaiden 3. Wii U câștigă la mustață. Așal că doar n-am dat banii degeaba pe el. Hahahahaha!



Holy Motors

A cum câteva luni am decis că nu are rost să prezint în paginile revistei filme precum G.I. Joe sau, știu eu, Twilight. Acestea sunt pelicule despre care, cel mai probabil, știți cu ce se mănâncă sau, în caz de 30 de secunde este de obicei suficient pentru a vă face o idee. Nu are rost să le confirm sau infirm, pentru că oricum le veți vedea sau nu în funcție de cum vă fac cu ochiul. Așa se face că în fiecare număr am ales ca unul dintre filme să fie mai greu, mai cultural, așa. Holy Motors este însă atât de metaforă, încât chiar și iubitorii lui Lynch o să se scarpine în cap la multe dintre secvențe. Sincer, HM este atât de departe în nebunia lui, încât nici nu prea poate fi recomandat. Nu este nici măcar un film din care să înțelegi direct ceva. Dar asta nu înseamnă că nu este interesant. Este un S.F. (cică) despre viață și rolurile pe care le avem în ea. Dar nu vreau să spun mai mult, deoarece, cum bine spunea un comentator pe IMDB, cel mai bine în acest caz este să-l vezi fără să știi nimic despre el. Să ți se întâmple! Vă previn însă, dacă v-ați obișnuit ca filmele voastre să aibă sens, să fie simple ca mesaj, să le uitați imediat după ce ați părăsit locația și nu vă plac fabulele neexplicate, atunci mai bine nu vă duceți. Nu de alta, dar după o să înjurați de mama focului și o să vi se pară că ați dat banii de pomană. În rest, numai de bine. Efecte, mai ales de machiaj, impresionante, actorie, la fel. Secvențe memorabile. Franceza, franceză.

■

ncv



Titlu Rendez-vous cu Rama

Autor Arthur C. Clarke

Editura Nemira

Colecția Nautilus

O navă extraterestră cilindrică, de dimensiuni gigantice, pătrunde în sistemul solar, iar povestea o spune un grup de exploratori umani, care interceptează nava și încearcă să-i elucideze enigmele.

Scriere fundamentală în istoria literaturii SF, romanul *Rendez-vous cu Rama* a primit premiile Hugo Nebula, precum și alte distincții importante.

Rendez-vous cu Rama este o culme a literaturii SF în cea mai pură formă a ei, au concluzionat cei de la SF Reviews. Scris pe vremea când Arthur C. Clarke se bucura de succes cu 2001: Odișsea spațială, acest roman etalează aceeași fascinație și aceeași spalmă, deși acum nu pronunță metafizică, față de enigmele cu care se va confrunta omul în spațiul infinit.

Ființa umană față în față cu necunoscutul, tema fundamentală a scrierilor SF, e explorată într-o poveste care începe în dimineața de 11 septembrie a superbei toamne a anului 2077 de la un meteor orbitor. În ochii celor de la The New York Times, *Rendez-vous cu Rama* este o victorie a imaginației profetice.

Este unul dintre cele mai bune romane scrise de Arthur C. Clarke, o poveste în care domină suspansul și misterul.

DESPRE AUTOR

Arthur C. Clarke (16 decembrie 1917 – 19 martie 2008), autor de science-fiction, inventator și futurolog britanic, rămas celebru pentru seria de romane SF Odișsea spațială.

S-a născut în Minehead, Somerset, Anglia. După ce a absolvit gimnaziul și Hulsh's Grammar School din Taunton, nu și-a putut permite să urmeze universitatea și s-a angajat ca auditor la secția de pensii a Ministerului

Educației. În timpul celui de-al Doilea Război Mondial, a servit în Royal Air Force ca instructor și tehnician radar, fiind trecut în rezervă cu gradul de locotenent. După război a absolvit King's College London în matematică și fizică.

Clarke a fost președintele Societății Interplanetare Britanice între anii 1946-1947, respectiv 1951-1953. Deși nu a inițiat conceptul de sateliți geostaționari (în ciuda legendei care susține contrariul), a contribuit hotărâtor cu ideea că aceștia pot fi relee ideale de telecomunicații. În onoarea activității sale, International Astronomical Union a recunoscut în mod oficial orbita geostaționară de deasupra Ecuatorului ca Orbita Clarke.

ARTHUR C. CLARKE

rendez-vous cu Rama



CAȘTIGĂ unul dintre cele cinci

romane *Rendez-vous cu Rama* de Arthur C. Clarke răspunzând la întrebarea: Ce formă are nava pe care o interceptează exploratorii în roman?

a. cubică b. cilindrică c. stea

Pentru a participa la concurs, trimite răspunsul prin e-mail cu titlul **CONCURS NEMIRA DECEMBRIE-IANUARIE** până pe 1 FEBRUARIE 2011, la adresa:

concursnemira@yahoo.ro. Câștigătorii vor fi anunțați în editia lunii MARTIE. De asemenea, nu uita să adaugi următoarele date de identificare în mesajul trimis: **nume, prenume, Str., Nr., Localitate, Cod poștal, Adresă e-mail, Județ, Telefon,**

Num. **prenume** **Str.**
Nr. **BL.** **Sc.**
Ap. **Localitate** **Cod poștal,**
Județ **Telefon,** **Adresă e-mail**

CAȘTIGĂTORII LUNII OCTOMBRIE:

Luci Crăciun Taberu din Craiova, Ștefănișan Sergiu Cristian din Constanța, "tan" (rebelul din Brașov) Spiller Sebastian din Iugoj, Ivanciuc Sebastian Vlad din București.

CAȘTIGĂTORII LUNII NOIEMBRIE:

Caracac George din București, Holan Adrian din Lug Napoca, Alexandru Georgeșcu din Brașov, Bodolan Dan Valentin din Lug Napoca, Tucu Mihail din Topoloveni.

Câștigătorii vor primi în premedie: premii în valoare de 100 lei. Dacă câștigătorii nu pot fi contactați în termenul de 15 zile de la anunțarea rezultatelor, premiile vor fi acordate în mod aleatoriu. Pentru mai multe detalii vizitați: www.nemira.ro sau e-mail: emanuela.negura@3dmc.ro

Trimite cuvântul CARTE prin sms la numărul 7555 și poți comanda oricare dintre cărțile colecției CHIP Kompakt

Librăria
CHIP
ONLINE



Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului. După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primim!

Informații suplimentare pe www.chip.ro/sms sau la telefon 0741-248348

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Tarif SMS:
6 EUR plus TVA în oricare dintre rețelele Orange, Vodafone sau Cosmote

JOC FULL



În februarie, le aducem un omagiu celor mai buni dintre cei buni, jocurilor care ne-au inspirat și impresionat în egală măsură. Este timpul să-l încoronăm pe cel mai bun din 2012!

JOCUL ANULUI 2012

LEVEL DVD

[illegible]

DVD EXTRAS

**JOURNI
EXTRA**
Hunt
Perspective
DEMO
LEGO Lord of the
Rings
Planets Under
Attack
Primordia
Recruits
TRAILERS
After Earth

Army of TWO: The Devil's Card
Castles: 2
Shadows: 2
Company of Heroes: 2
Crysis: 3
Dark Souls II
Dead Space 3
Dynago Unchained
EVE Online:
Reinfection
Gladius of War:
Judgment

G.I. Joe:
 Revolution
 God of War:
 Ascension
 Guild Wars 2
 Man of Steel
 Metro: Last Light
 Obsidian
 Pacific Rim
 South Park: The
 Stick of Truth
 Splinter Cell
 BioShock
 The Cave

The Last of Us
 The PlayStation 3
 Tomb Raider
 Call of Duty: Black
 Ops 2
 Far Cry 3
 Hitman: Absolution
 Hitman: Blood
 Money
ULTIMATE
 VLC Media Player
 2.0.4

CERINTE MINIME DE SISTEM
SISTEM DE OPERARE Windows
2000/XP/Vista/7
PROCESOR Pentium 4 1.5 GHz sau
echivalent Athlon XP

MEMORIA 512MB RAM
PLACA VIDEO GeForce FX / Radeon 9500
SUNET Placa de sunet compatibil
DirectX 9.0c
SPATIU PE HIDO 5.0 GB

DOLBY
DIGITAL


LEVEL
eidos
Io-Interactive

HITMAN

BLOOD & MONEY

18

www.dodj.info



 Io-Interactive

Apariții cu tematică foto în COLECȚIA

CHIP
KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



FOTOGRAFIA WILDLIFE
Ghidul vă ajută să realizați fotografii uimitoare, analizând ca subiect natura sălbatică.



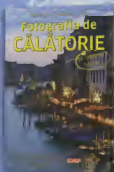
FOTOGRAFIA DIGITALĂ
O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere alese pe sprâncenă, pentru a fi oricând la îndemână.



FOTOGRAFIA DE SPORT
Capturați mișcarea în toate formele ei, învățând tehnicile înmărmurite ale evenimentelor sportive.



FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecție de sfaturi de fotografiere de la profesioniști, care vă vor ajuta să obțineți imagini senzaționale.



FOTOGRAFIA DE CALĂTORIE
Această carte este un ghid ușor pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o manieră creată.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografiere esențiale de profesioniști din domeniul: peisaj, macro, wildlife.



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiilor monocrome.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și rețeturi de imagine ușor de aplicat.



FOTOGRAFIA DE PORȚRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMANIA
Mihai Morozanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zone zăreau în România.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru cei care utilizează Photoshop și Elements.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și restaurării în Photoshop CS5, cu aplicații Adobe Photoshop CS5.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Fotofix-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați patratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!!

Aplicații gratuite: Neosreader Barcode, ScanLife - iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro - BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, Neosreader - Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTA: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanează codul de mai jos



ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*

un Card Hama micro SD 8GB + adaptor

Abonament BONUS
12 apariții

Abonament BONUS
12 apariții

Abonament BONUS
12 apariții

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card micro SD 8 GB + adaptor Hama) va fi trimis împreună cu prima revistă din abonament.

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + BONUS □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
Total general de plată:				



uRage Paradox 7.1

uRage evo

It's Time for U to Rage!

www.hama.com

hama
THE SMART SOLUTION

Completați online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentul ales și cu detaliile dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa abonamente@chip.ro, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poșta la adresa: Bădescu Ioana, CP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice altă detaliu sau solicitare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la shop@chip.ro sau la telefonul 0268-415158, 0723-570511, 0744-754983 exterieur 30, sau la fax 0268-415158.

Denumirea firmei / C.U.I. _____

Nume, prenume _____

Vârstă _____ Ocupație _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate _____

Cod Poștal _____ Județ _____

Telefon _____ e-mail _____

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul
la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul plătit prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro

identificator operațional de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord cu informațiile personale mai sus să fie utilizate pentru activități de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12 lit. b) din Legea 677 din 2001, Scăderea de amănunțite detalii de informare de acces, de intervenție, de contact, de la nu la susține deciziile individuale, de la via adresă poștală. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați. În scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, CP2, CP4, 500530 Brașov. Sau prin fax la numărul 0268-415158. 3 D Media Communications a fost înregistrată în Registrul de evidență a persoanelor de date cu caracter personal la ANS-PDPO sub numărul 4702.

Apariții în COLECȚIA **CHIP** KOMPACT

EDIȚIE LIMITATĂ



PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
Sfaturi, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, exemple pentru designeri web.



LINUX
Instalare, configurare și înviorare. Libre Office - soluții gratuite pentru birou și acasă.



GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID
Aliați cu puterea folosi la maxim puterea Android



WEBSITE CU JOMLA! 2.5
Învăța conceptele de bază ale unui popular sistem de gestionare a conținutului.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE
Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învățați și aplicați cele mai noi tehnici HTML, CSS, JavaScript, Photoshop și Flash.



EXCEL 2010
Vă ghidăm prima pagină în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui începător de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



ÎNVĂȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN
Veni descoperiți ghidul profesioniștilor de folosire a uneilor din InDesign, surse de inspirație și serie de tehnici profesionale.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS
Aliați cum să creați și să vă vendeți teme de Wordpress cu profit maxim.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul deosebit de prețios va va transforma cu siguranță într-un designer ocultat!



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online.



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați click, iar aplicația va va redirecția prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: WeReader, Barcode, ScanLife - iPhone, BarcodeScanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android, ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro - BlackBerry, QR Reader, BeeTagg, WeReader - Windows Phone 7, Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanează codul de



În ediția **decembrie 2012 - ianuarie 2013** veți putea citi:

DVD
24,98 lei
DECEMBRIE 2012
IANUARIE 2013

**PACHET
PROMOȚIONAL!**

CHIP DVD + CARTE

**Start
în
WINDOWS 8**

CHIP

**DOAR
24,98 LEI**

GO DIGITAL

12 / 2012 - 01 / 2013 www.chip.ro

**Ghidul aplicațiilor pentru
Windows 8** Gratuite sau contra cost.
Merită să le descărcați? ▶40

**Adevărații stăpâni
ai internetului** ▶32
Bătălia din spatele cortinei

▶88 **Raspberry Pi**
micul sistem multimedia

Plăci video: momentul adevărului
O confruntare la vârf între soluțiile ▶48
pentru plăci grafice oferite de Nvidia și AMD

15180
5 488 990 250220
ISBN 1453-3979



**DOAR
24,98 LEI**

CHIP DVD + CARTE

**PACHET
PROMOȚIONAL!**

**Start
în
WINDOWS 8**

**CHIP
XMPACT**

Alinați cum se utilizează noile elemente
de interfață

Prepararea și instalarea sistemului de operare
cu funcțiile Refresh și Reset
Windows 8 vs Windows 8.1
Ce trebuie să știți!

Personalizați-vă Windows-ul
sfaturi și trucuri!

Folosiți eficient noul File Explorer

Învățați cum să folosiți
Mail, Photos, People



descarcă cel mai așteptat album al iernii



Personajele tale favorite cântă în premieră cele mai frumoase cântece de Crăciun. Descoperă melodiile de pe noul album scanând codul alăturat cu smartphone-ul tău sau la adresa www.orange.ro/album.



cu Orange PrePay primești mai mult decât te aștepți

surprizele se schimbă cu Orange

today changes with **orange**